L'Appel de Cthulhu

7e édition

AVENTURES EFFROYABLES

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

AVENTURES EFFROYABLES

Recueil de scénarios

Par Philippe Auribeau, Scott Dorward, Tristan Lhomme, Mike Mason et Samuel Tarapacki

Éditions Sans-Detour

Howard Phillips Lovecraft
1890-1937

Version française

Auteurs : Philippe Auribeau, Scott Dorward, Tristan Lhomme, Mike Mason, Samuel Tarapacki
Traduction : Denis Huneau, pour les scénarios *Bienvenue à Blackwater Creek* et *Collecte manquée.*

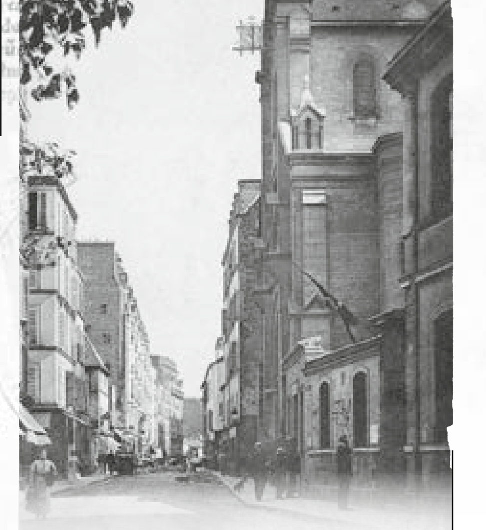
Relecture : Laure Valentin, Élise Lemai
Relecture technique : Grégory Privat

Mise en page : Olivier Trocklé
Illustration de couverture : Loïc Muzy
Illustrations : Claire Delépée et Loïc Muzy
Recherche iconographique : Lisette Hanrion et Christian Grussi
Direction artistique : Christian Grussi
Cartographie des scénarios (adaptation) : Claire Delepée

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH
ISBN : 978-2-917994-96-2
Édition et dépôt légal : août 2015

www.Sans-DEtour.com

Table des matières



Scénario
Les Maudits

Проклятые / Prokliatye *– Un scénario par Tristan Lhomme*
Merci à Benjamin Kouppi pour les traductions russes et à Muriel Beaume pour tout le reste.

Où les investigateurs vivent un roman russe au cœur de Paris.

Investigation	4/5
Action	3/5
Exploration	3/5
Interaction	4/5
Mythe	2/5
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	10 à 15 heures
Nombre de joueurs	4-5
Époque	Années 20

À l'affiche

Andreï Ierzoff
Maudit bien intentionné, il apparaît dans les actes I et II.

Igor Loban
Ce chauffeur de taxi dément est le tueur de l'acte I.

Borislav Gouroff
Occultiste et mystique, il fait de son mieux pour lever la malédiction. Il en meurt au cours de l'acte II, avant que les investigateurs aient le temps de le rencontrer.

Marie Maillard
Elle héberge et finance Borislav, qui est le père de sa petite-fille. Sa disparition est le moteur de l'acte II.

Youri et Ivan Gouroff
Les deux fils de Borislav apparaissent dans l'acte III. Dépassés par les événements, ils sont résolus à agir.

George Ierzoff
Serviteur de Sophia, ce n'est pas un sorcier et il n'est même pas fou. Il n'en est pas moins dangereux. Il apparaît dans l'acte III.

Sophia Ierzova
Matriarche immortelle, goule manquée et non morte, elle n'est visible que dans l'acte III.

En quelques mots

La découverte du cadavre d'une jeune femme amorce une enquête qui conduira les investigateurs au cœur d'une malédiction familiale aux origines lointaines, dans le temps comme dans l'espace. Arriveront-ils à la lever, ou finiront-ils dévorés ?

Implication des investigateurs

Ce scénario peut être joué selon plusieurs « points de vue ». Son déroulement restera *grosso modo* identique, mais la nature du groupe aura un impact sur les interactions des personnages avec les témoins et les institutions. Un groupe d'émigrés russes aura sans doute plus de facilité que la police à faire parler des compatriotes, mais risque de ne pas être pris au sérieux par un notaire ou un banquier…

Le groupe peut agir :

- **Officiellement**. L'acte I fonctionne bien dans une optique policière. Les investigateurs remplacent les inspecteurs Janvier et Lévy. Chargés d'enquêter sur le crime, ils vont dérouler l'écheveau petit à petit, jusqu'à basculer dans l'étrange. La principale difficulté consiste à les maintenir sur la piste *après* la conclusion de l'acte I. Logiquement, il vous restera au moins une piste ouverte, celle des clés trouvées en possession du tueur. Au pire, vous pouvez relancer en les chargeant de l'enquête sur la mort du rôdeur dans le bois de Meudon (dans l'acte II).
- **Officieusement**. C'est la solution classique. Les investigateurs sont l'habituel mélange de fouineurs où l'on retrouve détective privé, journalistes et autres mouches du coche. Dans ce cas, quelque chose les intéresse dans le crime de l'acte I. Leur motivation peut être professionnelle (simple à mettre en place pour les journalistes). Elle peut être personnelle (ils ont rencontré la morte au cours de son séjour en France, voire en Russie). Ils peuvent aussi découvrir le corps, tout simplement. Enfin, le journaliste François Michaud (page 12) se passionne peut-être pour cette histoire au point d'engager des enquêteurs privés à ses frais.
- **De l'intérieur**. Il est possible que les personnages soient des émigrés russes, mandatés par la Fraternelle d'aide aux réfugiés, une association présentée page 16. Une fois la morte identifiée, son responsable, Andreï Ierzoff, décide de tirer l'affaire au clair. Il redoute que le crime ait été commis par quelqu'un qui aurait transité par l'immeuble. Or, ce genre de drame est de nature à remettre en cause la coopération des autorités françaises. Par ailleurs, il n'a pas tellement confiance dans la police. Il redoute que l'inspecteur Janvier n'arrête n'importe quel étranger suspect. Pour ces raisons, Andreï demande à un petit groupe de Russes, fraîchement arrivés en France via la Fraternelle, de mener une enquête discrète. Notez que dans ce cas de figure, les personnages sont eux-mêmes des Maudits. Les joueurs n'en savent rien, ils ont juste conscience que vous infligez une phobie ou un trait de caractère inhabituel à leur investigateur. Ils découvriront ce qui se tapit dans leur arbre généalogique plus tard dans l'aventure.

Notez que le panachage de ces trois motivations est un peu plus difficile que de coutume. Les deux premières se marient aussi bien que d'habitude, mais mélanger des investigateurs « normaux » et des Maudits risque de compliquer le fonctionnement du groupe lors des dernières scènes.

Ambiance

Un ciel bas et lourd, de longues heures de nuit et une malédiction ancestrale qui ruine la vie de braves gens composent la toile de fond d'une histoire très sombre.

• **L'acte I** est une enquête relativement simple, avec un petit côté « Maigret », de la psychologie et peu d'action. Il n'y a pas de fantastique, même si la presse parle du tueur comme d'un « vampire ». Si vous avez besoin d'un fond sonore, procurez-vous quelques chansons « réalistes » de l'époque, par exemple un peu de Fréhel (à défaut, Édith Piaf fait l'affaire).

• **L'acte II** opère un glissement de plus en plus net vers le fantastique. Le vernis de banalité s'écaille. Que se passait-il *Villa Désirée*, pavillon tranquille d'un quartier paisible ? Tâchez de vous procurer quelques chants liturgiques russes pour composer le fond sonore de la dernière scène.

• **L'acte III**, plus ouvert, met les investigateurs en face d'un monstre qui a pris la précaution de s'entourer de « boucliers humains ». Une fois l'enquête terminée, il reste à trouver un moyen de le neutraliser. Les scènes finales pourraient avoir comme fond sonore des morceaux tirés de la BO d'*Hellraiser*…

Enjeux et récompenses

• **Acte I :** Contribuer à résoudre une série de meurtres est un excellent moyen de se faire bien voir des autorités, ce qui peut rapporter des récompenses sociales (1d6 points de **Crédit**, par exemple).

• **Acte II :** Élucider le mystère de la disparition de la famille Maillard rapporte 1d6 points de SAN.

• **Acte III :** Lever la malédiction est un succès important, qui mérite une récompense d'1d10 points de SAN.



12 janvier 1924

LA « BLANCHE MORTE » DE MEUDON



MEUDON. Les récentes inondations ont infligé un très vilain choc à Gustave Lherbier, cultivateur au lieu-dit des Châtaigners, entre le Bas-Meudon et Sèvres. Son champ, situé en bordure de Seine, a été sous les eaux pendant plusieurs jours. Hier, lorsque la Seine a consenti à regagner son lit, M. Lherbier est venu constater les dégâts. Il a alors découvert le terrible cadeau du fleuve : un cadavre. Nous avons pu l'interroger alors qu'il était déjà un peu remis du choc. Laissons-lui la parole : « Je ne l'ai pas remarquée tout de suite. C'est quand je me suis approché de la grande haie que j'ai vu qu'il y avait quelque chose de blanc pris dedans. La pauvre fille était tout emberlificotée dans les ronces, même qu'il a fallu que je prête un coupe-coupe aux policiers pour qu'ils la dégagent. Une fois que j'ai été sûr qu'elle était morte – ce n'était pas bien difficile, elle était blanche comme de la neige et elle ne respirait pas – j'ai fait comme on dit dans les journaux : j'ai touché à rien, et j'ai été prévenir.

« Le plus terrible, c'est quand ils l'ont dégagée. Allongée sur le brancard, toute pâle… Pour sûr, personne n'est joli à regarder après avoir passé du temps dans l'eau, mais je me suis dit qu'elle avait dû être très belle, avant. C'est affreux, Monsieur, vous savez, surtout quand on est père de famille et qu'on pense que ça pourrait être l'une de vos filles… Je vais en faire des cauchemars, c'est sûr. »

Selon nos sources, la police a écarté d'emblée l'hypothèse de l'accident pour s'orienter vers la piste d'un meurtre. L'enquête a été confiée à la brigade criminelle de Paris. Le corps de l'inconnue a été transféré à l'Institut médico-légal pour examen.

— F. Michaud

Document 1 – Article de journal

AVEZ-VOUS VU CETTE FEMME ?



Reconstitution des traits de la morte de Meudon, réalisée par les services de l'Institut médico-légal.

Personne ne s'étant présenté pour reconnaître le corps de la jeune femme retrouvée dans un champ, à Meudon, la police publie cet appel à témoins.
Habitants de Billancourt, d'Issy ou de Meudon, si vous vous souvenez d'avoir vu une femme ressemblant à ce portrait aux alentours du samedi 5 ou dimanche 6 janvier, contactez la police !

Notre journaliste, François Michaud, fait le point sur l'enquête n page 3.

Document 2a – Appel à témoins

INTRODUCTION DES INVESTIGATEURS

Comme souvent, c'est la presse qui donne le coup d'envoi de cette aventure. Les articles ci-contre contiennent assez d'informations pour mettre le pied à l'étrier des investigateurs. Bien entendu, vous êtes libre de leur faire découvrir le corps à la place du père Lherbier.
Il vous appartient de décider du moment où ils interviennent. Dès le premier article ? Entre le premier et le second ? Après la publication du second article ? Ce sera à vous d'en décider, selon la nature du groupe et le rythme que vous voulez donner aux premières scènes.
Diverses *raisons* de s'intéresser à l'affaire sont présentées au paragraphe *Implication des investigateurs*, à la page 4.

LE VAMPIRE DE MEUDON ?

PARIS – L'identité de « la belle inconnue » retrouvée dans un champ reste un mystère. En revanche, la police en sait davantage sur les circonstances de sa mort.
L'inspecteur Janvier, en charge du dossier, se déclare préoccupé par certains aspects du rapport d'autopsie.
« La victime est morte égorgée, d'un coup précis porté à la carotide par une lame très affûtée, sans doute un rasoir, a-t-il expliqué à la presse. D'après le médecin légiste, elle est morte voici une huitaine de jours, aux alentours de l'Épiphanie. Son corps a été enterré. Nous supposons qu'elle a été exhumée par la crue de la Seine. Pour l'heure, nous estimons que le fleuve ne l'a pas transportée très loin. Nous concentrons donc nos recherches en amont, entre Meudon et Billancourt, à la recherche de la tombe. Malheureusement, il reste encore de nombreuses zones inondées, qui ne pourront être pleinement explorées qu'une fois la crue calmée. »

(Voir aussi notre appel à témoins en page 1)

F. Michaud

14 janvier 1924

Document 2b – Article de journal

LES FAITS POUR LE GARDIEN

Avant de regagner le XXe siècle et la région parisienne, nous allons faire un long détour dans le temps et l'espace.
Notre histoire commence en 1762, à Polotsk, dans l'ouest de la Russie. Cette année-là, le riche marchand Constantin Liouboff perdit sa femme lors de la naissance de leur fille, Sophia. Le bébé, confié à une nourrice, n'eut pas le temps de grandir. Une nuit, quelque chose entra dans l'isba et procéda à un échange. La créature qui grandit comme « Sophia Constantinovna Lioubova » était un changelin, une jeune goule capable de passer pour humaine.
En 1781, Sophia épousa Alexeï Ierzoff, un marchand légèrement plus riche que son père. Ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants. Neuf, pour être précis, sept filles et deux fils. Alexeï quitta cette vallée de larmes en 1843, le sourire aux lèvres, convaincu qu'il retrouverait bientôt son épouse bien-aimée au Paradis. Mais Sophia ne mourut pas. Elle ne montra aucun signe de métamorphose et ne gagna pas le monde souterrain dont elle rêvait souvent. Au lieu de cela, elle dura, jour après jour. Ses nombreux descendants s'émerveillaient de sa bonne santé. Le jour de son centième anniversaire, il y eut foule dans la vaste propriété familiale de Polotsk.
Lorsqu'elle atteignit les 110 ans, alors qu'elle en paraissait à peine 75, ses héritiers directs commencèrent à s'impatienter. Dans la nuit du 5 février 1874, Piotr Nikolaievitch Gouroff, l'un de ses arrière-petits-enfants, décida de donner un coup de pouce à la nature. Il l'étouffa sous un oreiller. Sophia mourut… et *changea*. Au matin, ses domestiques trouvèrent Piotr mort au pied de son lit, le visage violacé. Quant à Sophia, elle ne respirait plus, mais son cadavre *mâchait*. Une étincelle de vie subsistait en elle, une demi-conscience crépusculaire. Sa colère à l'égard d'une famille ingrate et cupide se mêla à ses talents de rêveuse et à sa véritable nature de goule, réprimée pendant des décennies. La malédiction était née.
D'un seul coup, la vie de ses nombreux

Calendrier

En cet hiver 1924, la France est à l'heure solaire non modifiée.
Tout au long du scénario, le soleil se lève très tard, vers 9 h 30. Il se couche vers 18 h 15.

Janvier 1924

L	M	Me	J	V	S	D
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3

- **Nouvelle lune** le lundi 7
- **Pleine lune** le lundi 24

Le Noël orthodoxe, le 25 décembre 1923 selon le calendrier julien, tombe le lundi 7 janvier 1924.

Février 1924

L	M	Me	J	V	S	D
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	1	2

- **Nouvelle lune** le mardi 5.
- **Pleine lune** le jeudi 21.

La fête orthodoxe de la **Présentation du Christ au Temple** a lieu le 2 février 1924 (calendrier julien), autrement dit le vendredi 15 du calendrier grégorien.

descendants devint étrange. Tous développèrent des traits de caractère anormaux ou des besoins inquiétants. Certaines branches, qui avaient perdu le contact avec les Ierzoff, ne comprirent pas ce qui leur arrivait. D'autres furent frappées de stérilité. D'autres encore disparurent dans des meurtres-suicides. Mais il en restait bien assez pour satisfaire les besoins de Sophia en énergie psychique. Officiellement, elle mourut le 1er mars 1874. On enterra Natalia, l'aînée de ses petites-filles, à sa place. Sophia endossa son identité, « vivant » en recluse, servie par des parents proches terrifiés par cette monstrueuse « grand-mère » mais incapables d'échapper à son emprise.
Peu à peu, Sophia façonna le noyau de sa famille pour en faire un culte. Pas un culte au service des Grands Anciens, dont elle ignorait l'existence, juste un groupe qui obéissait à ses moindres désirs, répondait à ses besoins avant qu'elle ne les exprime…
La vie continua, tranquille à défaut d'être heureuse, jusqu'au début de 1918. Les Ierzoff étaient devenus très riches. Lorsqu'il devint clair que les troubles risquaient de durer, ils optèrent pour la fuite. En août 1919, « Natalia Ierzova » arriva en France, en compagnie de George et d'Elizabeth, deux de ses « petits-enfants ». George acheta un appartement dans le XVIe arrondissement. Natalia « mourut » peu après.
La famille s'est peu à peu reconstituée au cours des années suivantes. George Ierzoff veille à ce que les descendants éparpillés à l'extérieur de la Russie rejoignent la famille. Pour ce faire, il finance la Fraternelle d'aide aux réfugiés, une association qui se voue au regroupement familial des exilés dispersés à travers l'Europe. Quant à Elizabeth, elle se charge de communiquer avec « grand-mère ».
Les Ierzoff pourraient continuer à vivre dans l'ombre, mais plusieurs complications se présentent entre la fin de 1923 et le début de 1924.
La première vient d'**Igor Loban**. Chez lui, la malédiction a pris la forme d'un irrésistible besoin de sang. Les animaux ne lui suffisant pas, il tue occasionnellement des personnes vulnérables, qu'il enterre dans un terrain vague, sur l'île Séguin. Les inondations de janvier vont déterrer le corps d'**Olga Rogova**, sa dernière victime. Entraînée par l'eau, puis repêchée, elle est l'objet de l'acte I.
La seconde menace, plus redoutable, est **Borislav Gouroff**, le petit-fils de Piotr. C'est un intellectuel, et c'est le seul membre de la famille qui ait fait des recherches sur la malédiction qui les frappe tous. Il n'a rien trouvé de concluant, mais le cinquantième anniversaire de la tentative de son grand-père approche, et il veut réussir là où Piotr a échoué. Le 2 novembre 1923, après de nombreuses recherches, il tente de lever la malédiction qui pèse sur **Hélène Maillard**, sa petite-fille française. Il y parvient, mais ce geste attire l'attention de Sophia, qui entreprend de les traquer tous les deux. George et ses alliés la secondent de jour. Borislav succombe dans l'acte II, sans avoir mené à bien la seconde partie de son projet : tuer Sophia une fois pour toutes.
Ses deux fils, Ivan et Youri, tentent maladroitement de reprendre le flambeau dans l'acte III.
Quant à l'intervention des investigateurs, elle va déclencher l'habituelle cascade de complications imprévisibles.


Le zouave du pont de l'Alma a de l'eau jusqu'au coude

Le temps qu'il fait

La météo de la première quinzaine de janvier est marquée par de très fortes pluies. Le zouave du pont de l'Alma a de l'eau jusqu'au coude. Le niveau de la Seine monte de six mètres, deux mètres sous son niveau record de 1910. Les quais sont inondés. Les stations de métro les plus proches de la Seine sont fermées. La municipalité entasse des sacs de sable le long des zones menacées, notamment du côté de Bercy et d'Austerlitz. En revanche, la banlieue connaît de spectaculaires inondations. On se déplace en barque dans les rues de Boulogne…

La fin de janvier et le début de février sont marqués par une baisse brutale des températures. D'abondantes chutes de neige remplacent la pluie. Le verglas cause des accidents, parfois mortels. Le soleil ne fait plus que de très timides apparitions, jamais très longues. Tout le monde s'enrhume, et tout le monde chauffe sa boutique ou son appartement le plus possible. Personne ne sort s'il peut l'éviter. Paris tourne au ralenti jusqu'au dégel tardif de la fin février.

En clair, les investigateurs évoluent en permanence dans un froid sibérien, avec des alternances de huit heures de jour grisâtre et de dix-huit heures de nuit polaire. Le rappeler aux joueurs de temps à autre est un excellent moyen d'installer l'ambiance…

« Garçon, il y a de l'ail dans ma salade de calmar »

Ce scénario a été rédigé avec deux objectifs en tête :
1) Construire une enquête relativement simple à l'usage de joueurs débutants ou peu expérimentés. Sa progression est relativement linéaire, au moins au début, et les dangers restent peu nombreux.
2) Éloigner le mythe de Cthulhu grâce à une couche isolante de superstitions. Beaucoup de joueurs intéressés par l'idée de vivre une histoire d'horreur ignorent tout de Lovecraft. En revanche, les vampires, tout le monde connaît… Alors, bien sûr, le vampire n'en est pas un, et d'authentiques créatures du Mythe font leur apparition vers la fin de l'acte III, mais dans l'intervalle, les joueurs auront eu l'occasion de se faire peur avec quelque chose de « presque connu ».

Un petit mot des noms russes

- Au XXIe siècle, la transcription des noms propres russes vers le français est isonormée et rationalisée. Dans les années 1920, l'usage est moins fixé. Les terminaisons actuelles en -ov ou -ev sont généralement rendues par -off ou -eff, mais ce n'est pas systématique. Les « u » modernes sont souvent, mais pas toujours, des « ou ». Les prénoms sont parfois francisés, parfois non. J'ai essayé de rendre ce désordre en nommant mes PNJ.
- Par ailleurs, la structure des noms russes est porteuse de complications. Ils sont ternaires, avec un prénom, un patronyme et un nom de famille. Alexandre Petrovitch Orloff est Alexandre Orloff, fils de Pierre. Et comme le russe est une langue à déclinaisons, les noms s'accordent au féminin. Ainsi, Luidmilla Petrovna Orlova est la sœur d'Alexandre. Pour des raisons de place, j'ai fait des économies de patronymes.

Dramatis personae

Au cœur de la toile

- **Sophia Constantinovna Ierzova**, immortelle.
- **George Alexandrovitch Ierzoff**, son bras droit.
- **Elizabeth Alexandrovna Ierzova**, médium.

Acte I

- **Olga Dimitrovna Rogova**, « la blanche morte », victime.
- **Joseph Janvier**, inspecteur principal.
- **Maurice Lévy**, inspecteur.
- **Le docteur Sardes**, médecin légiste.
- **François Michaud**, journaliste.
- **Victor Drouet**, dit « M. Victor », dit « Totor Tout-Miel », souteneur.
- **Bella**, sa régulière.
- **Madeleine la Brestoise** et **La Blonde Louisette**, filles perdues.
- **Andreï Georgevitch Ierzoff**, directeur de la Fraternelle d'aide aux réfugiés de Russie.
- **Anna Oumanova**, victime précédente.
- **Elizabeth Zadornova**, victime précédente.
- **Evgeni Baltabeff**, suspect.
- **Sergeï Pétrovitch Gouroff**, suspect.
- **Anastase Ierzoff**, suspect.
- **Igor Loban**, assassin.
- **Ivan Loban**, **Anna Kozlova** et **Marcel Glandier**, témoins.

Acte II

- **Marie Maillard**, énigme.
- **Irène Maillard (Irène Alexeïevna Tcherkova)**, sa fille (décédée).
- **Hélène Maillard**, sa petite-fille.
- **Borislav Pétrovitch Gouroff**, père d'Hélène, ennemi de Sophia.
- **Contre-amiral (en retraite) Georges de Montbois**, voisin.
- **Léon et Marcelline Delorme**, voisins.
- **Mme Vannier**, domestique des Delorme, témoin.
- **Jeanne Gilliac**, domestique des Maillard, témoin.
- **Yves Bosson**, commissaire du quartier de Montparnasse.
- Le **Père Isaac**, supérieur de Notre-Dame-de-Toute-Protection.

Acte III

Le personnel des Ierzoff

- **Hippolyte Dubois** et **Josée Martin**, domestiques.
- **Dimitri Ierzoff**, chauffeur patibulaire.

À la Fraternelle

- **Alina Nassonova**, secrétaire.
- **Maria Komzine**, secrétaire.
- **Alexandre Nicolaïevitch Zadornoff**, administrateur.
- **Irina Drougova**, institutrice.

Dans l'immeuble

- **Charles Bourguignon**, quincaillier.
- **Colonel Léonide Komzine**, parasite.
- **Vladimir Baltabeff**, sommelier, et son épouse **Sonia**, professeur de piano.
- **Alexis Oumanoff**, garçon de café.
- **Le père Fédor Iline** et son épouse **Alexandra**.
- **Barbara Ierzova**, couturière.
- **Léon Loban**, sans profession.
- **Pavel Pavlovitch Baltabeff**, ouvrier, sa femme **Marina** et leurs enfants **Pavel, Grigori** et **Oleg.**
- **Constantin Sergeïovitch Gouroff**, musicien.
- **Véra Ierzova**, femme de ménage.
- **Michel Ermakoff**, écrivain.
- **Maxime Oumanoff**, correcteur dans une imprimerie, et **Dora Jeglova**, sans profession.
- **Natalia Igoumnova**, sans profession.

Aux alentours

- **Ivan Borislavitch Gouroff**, fils de Borislav.
- **Youri Borislavitch Gouroff**, fils de Borislav.
- Des goules curieuses.




Un commerçant russe

Les Russes en France

Au début des années 20, Paris est la capitale de l'émigration russe en Europe.
Cette position s'explique à la fois par d'anciens liens culturels, par la reconnaissance par la France du gouvernement « blanc » de Wrangel en 1920… et par l'effondrement monétaire de l'Allemagne, qui convainc les Russes installés à Berlin de se replier sur Paris.
Le pays abrite environ 80 000 émigrés, dont 45 000 dans la seule région parisienne. C'est peu par rapport aux Italiens ou aux Polonais, mais les Russes sont mieux acceptés. En effet, il s'agit d'émigrés, qui ont quitté leur pays pour des raisons politiques mais n'ont pas vocation à rester, et non d'*immigrés* voués à s'installer pour de bon. De plus, beaucoup d'entre eux sont des intellectuels francophones et francophiles, un profil bien différent du travailleur itinérant illettré qui est le cliché de l'immigré des années 20.
La communauté russe de Paris est un mille-feuille compliqué, où l'on peut distinguer :

- Une poignée de hautes personnalités de l'ancien régime. Jouissant d'une fortune personnelle plus ou moins entamée, elles vivent dans de discrets appartements du XVIe arrondissement, ou carrément dans des hôtels particuliers de la banlieue ouest. On y croise aussi bien le grand-duc Cyrille, prétendant au trône, que le prince Yossoupoff, neveu de Nicolas II et assassin de Raspoutine. Certains travaillent, d'autres prêtent leurs noms à des hommes d'affaires pas toujours honnêtes.
- Quelques milliers de bourgeois autrefois fortunés, qui vivent encore dans un confort relatif. Anciens professeurs d'université, journalistes, traducteurs, prêtres, ils animent des sociétés d'entraide ou travaillent dans l'un des 167 journaux russes publiés en France. Tous s'efforcent de préparer l'avenir qui s'ouvrira dès la chute des Soviets, qu'ils croient imminente.
- Une vaste majorité de gens ordinaires. Parmi eux, on trouve aussi bien des soldats envoyés en France par le pouvoir impérial avant la Révolution que des rescapés des armées blanches, arrivés à Paris après d'improbables odyssées à travers l'Europe. Parlant mal français, pas toujours qualifiés, ils vivent pauvrement, dans des villages russes reconstitués dans le XVe arrondissement (dont 10 % de la population est russe) ou à « Billankoursk », près des usines Renault. Le patronat apprécie cette main-d'œuvre disciplinée… et anticommuniste.

Politiquement, on y trouve de tout, à tous les niveaux de fortune et d'influence. Les représentants de l'extrême droite nationaliste et antisémite au pouvoir avant-guerre sont les plus voyants, mais il n'y a pas besoin de chercher longtemps pour découvrir des monarchistes « constitutionnels », des républicains pro-Kerensky ou des socialistes en désaccord avec Lénine. Des intellectuels discutent de formules improbables du genre « le tsar plus des Soviets libres ». Le moindre groupe professionnel est scindé en deux, droite et gauche, et les querelles sont parfois virulentes.
Les différentes vagues d'exil se superposent sans toujours se mélanger.

L'air du temps

Alexandre Millerand est président de la République. Lassé par son rôle de potiche constitutionnelle, il a proposé en octobre 1923 un renforcement du pouvoir présidentiel qui a scandalisé la gauche.

Le gouvernement de centre-droit, dirigé par *Raymond Poincaré*, gère tant bien que mal les conséquences financières de la guerre. Elles sont rudes. Le franc se déprécie à toute allure. La livre sterling passe la barre des 100 francs le 18 février, le dollar tourne autour de 25 francs. Tout le monde se plaint des impôts et de la « vie chère ». La droite semble bien partie pour perdre les élections du mois de mai.

- Le **6 janvier**, la troupe des ballets russes, dirigée par Diaghlieff, triomphe à Monte-Carlo avec *Les Biches*.
- La région parisienne n'est pas la seule à souffrir des intempéries. De violentes tempêtes balayent la côte atlantique le **9 janvier**. Les dégâts sont considérables.
- La Grande-Bretagne constitue son premier gouvernement travailliste le **22 janvier**. Le nouveau Premier ministre, Ramsay McDonald, parle de reconnaître l'URSS.
- Lénine meurt le **24 janvier**. Les émigrés se prennent à rêver de l'effondrement des Soviets et d'un retour imminent au pays.
- La *Semaine internationale des sports d'hiver* ouvre à Chamonix le **25 janvier**. Ce premier brouillon des Jeux olympiques d'hiver se termine le **5 février**, en attendant les Jeux d'été à Paris. La Norvège, la Finlande et l'Autriche dominent le classement. Avec trois médailles de bronze, la France se contente d'une modeste 9e place.
- Petrograd est rebaptisée Leningrad dès le **26 janvier**.
- Le **31 janvier**, le congrès des Soviets ratifie la toute nouvelle constitution de l'URSS, « la plus démocratique du monde ».
- Le Royaume-Uni reconnaît l'URSS le **1er** février, au grand scandale des émigrés russes en Europe.
- Le président américain Woodrow Wilson meurt le **3 février**.

Variations

Et si… je veux jouer à d'autres époques ?

- **L'ère victorienne** se prête très bien aux thèmes abordés par ce scénario. Une malédiction familiale, des crimes en série, du macabre… Vous devrez ajuster les dates de l'histoire de Sophia. La principale difficulté conceptuelle tient à l'absence de révolution russe. Oh, certes, il y a des Russes en Europe de l'Ouest, mais les Maudits n'ont aucune raison de s'y installer. Le contournement le plus simple est de remplacer les Russes par des Polonais. Sophia est issue d'une famille de la noblesse polonaise, et c'est une vague de persécution par les autorités russes qui la pousse à déménager.
- **L'époque moderne** soulève ses propres difficultés. Les familles sont plus fragmentées, mais il reste encore des groupes soudés dirigés par des vieillards dominateurs. L'enquête reste fonctionnelle, moyennant les inévitables concessions faites à la criminalistique moderne. En revanche, à notre époque, il n'y a pas de dizaines de milliers de réfugiés russes formant une société en miniature. Une solution serait de décider que le noyau dur de la famille s'est retrouvé en mauvais termes avec le pouvoir. Ses membres se sont installés à l'abri, en Europe de l'Ouest. Ils ont décidé de retrouver des cousins de la diaspora russe des années 20, ce qui donne à la Fraternelle un côté « généalogique » beaucoup plus prononcé. Une solution plus complexe est de transposer les éléments russes à un pays arabe en proie à la guerre civile, Syrie ou Irak. Les réfugiés en Europe sont moins nombreux, mais ils ont la même tendance à organiser des associations d'entraide… et les goules – pardon, les *ghûls* – s'y retrouvent en pays de connaissance.

Et si… je ne veux pas jouer en France ?

Paris est le centre de l'émigration russe de l'Europe de l'Ouest, mais ce n'est pas la seule ville envisageable, Berlin ou Londres feraient également l'affaire. Les Russes blancs exilés en Amérique sont souvent passés par Vladivostok, pour aboutir à San Francisco. Ils y forment une petite colonie insulaire qui ferait un excellent milieu pour ce scénario.

Les juifs russes arrivés à Paris avant-guerre pour poursuivre les études supérieures qui leur étaient interdites au pays se méfient des monarchistes arrivés début 1917, qui regardent de haut les modérés arrivés après la révolution d'Octobre, lesquels se tiennent à distance des officiers des armées blanches, et ainsi de suite à l'infini. Enfin, les différences géographiques entre Pétersbourgeois, Moscovites, Kiéviens et représentants des peuples périphériques de l'Empire ne sont pas totalement effacées non plus. Il ne faut pas non plus exagérer ces divergences. Tout ce monde cohabite, l'exil et la misère rapprochant des gens qui ne se seraient jamais adressé la parole s'ils s'étaient croisés « au pays ».

En ce début 1924, les frontières restent poreuses. On peut entrer et sortir de Russie sans trop de difficulté. Le gouvernement soviétique fait des efforts pour faire revenir les intellectuels. En sens inverse, on commence à voir arriver parmi les émigrés des diplomates soviétiques qui « choisissent la liberté ».

Le Parisien apprécie l'exotisme. Certains émigrés, qui en ont conscience, ouvrent des cabarets russes autour de la place Pigalle, où l'on boit de la vodka, servie par des « princes » à la noblesse incertaine, tout en écoutant des orchestres de balalaïkas. Des restaurants russes font découvrir au public parisien saumon fumé, blinis, thé noir et crème aigre.

Les amateurs d'art savent qu'il existe une importante colonie de peintres russes à Montparnasse, où l'on croise de jeunes talents prometteurs comme Marc Chagall…

Plus étonnant, une part significative du cinéma français arrive de Russie. Les studios Albatros, à Montreuil, donnent du travail à une communauté d'exilés composée d'acteurs, de metteurs en scène, de décorateurs et autres professionnels du cinéma. Jusqu'en 1928, Albatros est l'une des plus grandes sociétés de production françaises, rivalisant avec Hollywood et formant de jeunes réalisateurs français comme René Clair… L'avènement du parlant la pousse à la faillite, ses acteurs n'étant pas francophones. À l'autre bout de la région parisienne, les studios de cinéma de Boulogne consomment aussi du figurant russe à la tonne, qu'ils puisent dans le vivier des usines Renault.

Restent les invisibles, les « pauvres russes » de Billancourt et d'ailleurs. Ils ont leurs écoles, leurs boulangeries, leurs églises, et se sont reconstitué un semblant de vie russe. Dans les années 30, il existe même une très sérieuse association des cosaques de Billancourt !

Les taxis font le lien entre les différents noyaux de peuplement russe. En quelques années, les émigrés colonisent la profession de chauffeur de taxi, à la grande colère des locaux. Tous ne sont pas d'anciens généraux, mais tous aiment à le faire croire…

Lectures (plus ou moins) impies

Vous trouverez davantage de précisions sur l'immigration russe dans les ouvrages suivants :

- *Les Russes à Paris, 1919-1939*, d'Hélène Menegaldo, éd. Autrement.
- *Les Chroniques de Billancourt* et *C'est moi qui souligne*, de Nina Berberova, éd. Babel.
- *Les Russes blancs*, d'Alexandre Jevakhoff, éd. Tallandier.

Quant à l'arrière-plan surnaturel de ce scénario, il doit beaucoup à :

- *Vampires, autopsie d'un mythe*, de Claude Lecouteux, éd. Imago.
- *De la mastication des morts dans leurs tombeaux*, de Michaël Ranft, éd. J. Million. Si la perspective de lire un traité du XVIIIe siècle sur le vampirisme ne vous enchante pas, vous en trouverez un résumé ici : http://hu-mu.blogspot.fr/2014/12/de-masticatione-mortuorum-in-tumulis-de.html



LA MALÉDICTION

Les Maudits sont pleinement humains. Ils naissent, vieillissent et meurent comme tout un chacun, éprouvent des émotions, peuvent avoir des enfants, etc. Mais par la volonté de Sophia, tous ont un lien, involontaire et inconscient, avec le monde souterrain et les goules.

Tous les Maudits présentent au moins deux *particularités* choisies par le Gardien ou tirées sur les tables suivantes. Vous êtes libres de panacher particularités physiques et mentales selon vos envies et vos besoins (une de chaque ou deux dans une seule catégorie). Notez que ces bizarreries ne font *pas* disparaître le libre arbitre. Même celles qui affectent l'esprit restent « moralement neutres ». Un Maudit fasciné par le malheur d'autrui peut le créer activement pour mieux en jouir, ou être un quasi-saint qui passe ses journées à consoler des mourants.

Particularités physiques

1 – **Hémophile** : Cette maladie, déjà bien connue dans les années 20, est présente chez les hommes de la famille. Les femmes portent le gène, mais ne l'expriment pas. Un Maudit blessé doit réussir un test de CON (constitution) à chaque round pour ne pas perdre 1 Point de vie supplémentaire. Le saignement s'arrête dès que le test est réussi.

2 – **Vulnérable à la lumière** : Le Maudit est facilement ébloui. Les lumières vives infligent un dé de malus à toutes ses actions. Dans le contexte d'un scénario qui se déroule au cœur de l'hiver, avec des journées de pluie et de neige, cette faiblesse n'est pas très gênante… à moins, bien sûr, qu'il n'ait à affronter des investigateurs armés de lampes torches.

3 – **Nyctalope** : Le Maudit se repère mieux dans l'obscurité que la plupart des gens, mais les ténèbres complètes sont aussi impénétrables pour lui que pour n'importe qui. Toutes ses actions se déroulant dans l'obscurité bénéficient d'un dé de bonus.

4 – **Albinos :** Le Maudit a la peau très claire, les cheveux blancs, les yeux rouges et est sensible au soleil. Purement cosmétique, mais perturbant pour les étrangers.

5 – **Odeur corporelle déplaisante** : Le Maudit a beau s'inonder de parfum, son odeur met les gens normaux mal à l'aise. Certains sentent le fauve, d'autres traînent des effluves de charogne.

6 – **Boiteux** : Le Maudit a des problèmes aux jambes. Qu'il s'agisse d'une faiblesse dans les articulations ou d'une difformité aux pieds, il se déplace plus lentement que la moyenne. Malus d'1 point au **mouvement**.

7 – **Insomniaque** : Le Maudit a besoin de moins de sommeil que les humains ordinaires. Trois heures par nuit lui suffisent.

8 – **Besoin de sang** : Le Maudit souffre de ce que la médecine des années 20 identifie comme une « forme rare d'anémie ». Il a besoin de sang, à raison d'au moins un verre par semaine. S'il en est privé, il s'affaiblit et perd 5 points de CON (cumulables d'une semaine sur l'autre). Il est possible de se contenter de sang d'animal. N'importe quel mammifère convient, mais le Maudit souffre bientôt d'un manque qui lui coûte 1 point de SAN par mois… sauf s'il consomme un verre de sang humain au cours de ce mois.

9 – **Besoin de chair :** Qu'il s'agisse de viande crue ou de viande pourrie, le Maudit a des besoins perturbants. Il doit consommer un « repas » particulier par semaine pour ne pas perdre 5 points de CON. Là encore, la chair d'animaux finit par s'avérer insuffisante, mais les effets du manque sont plus longs à se faire sentir : 1 point de SAN tous les six mois.

10 – **Symptôme majeur** : Lancez 1d6 sur la table de ce nom. Même si vous tirez un « 10 » sur les deux tables, limitez-vous à un seul symptôme majeur.

Particularités mentales

1 – **Inversé :** Livré à lui-même, le Maudit vivrait la nuit et dormirait le jour. Si on perturbe ce rythme « naturel », il souffre d'une perte d'1 point de SAN par mois.

2 – **Mentalement fragile :** La SAN du Maudit est divisée par deux. Il souffre d'une phobie ou d'une manie au choix, qui peut être liée à son histoire personnelle ou à sa nature sous-jacente.

3 – **Rêveur ténébreux** : Chaque année, le Maudit souffre d'1d6 crises de cauchemars. Pendant 2d10 jours, il est hanté d'images horribles, généralement en rapport avec la mort et la décomposition. Chaque crise lui coûte 1d4 points de SAN. Les plus longues peuvent déboucher sur des accès de somnambulisme.

4 – **Docile :** Le Maudit est naturellement vulnérable à l'hypnose et, plus prosaïquement, aux ordres et au baratin. Face à une figure d'autorité, il subit deux dés de malus. Cela peut le conduire à exécuter des ordres qu'il trouve odieux : il est incapable de s'en empêcher.

5 – **Beauté du diable :** Les gens ordinaires trouvent le Maudit séduisant et charismatique. Il reçoit (APP/2) % points à dépenser dans les compétences suivantes : **Baratin**, **Charme**, **Comédie** et **Persuasion**.

6 – **Mémoire parfaite :** Le Maudit n'oublie rien, peut réciter mot pour mot une conversation tenue dix ans plus tôt, et n'a qu'à fermer les yeux pour revoir n'importe quelle page de n'importe quel livre qu'il a lu. Cette capacité peut être perçue comme un atout ou un handicap, selon la nature des souvenirs du Maudit, mais en société, elle l'oblige à des contorsions permanentes – il faut fermer les yeux sur tout un tas de petits mensonges et de contradictions que le reste du monde ne perçoit même pas.

7 – **Mémoire incertaine :** Le Maudit vit dans le présent. Il n'oublie pas le passé au point où l'on pourrait parler d'amnésie, mais c'est légèrement plus grave qu'une simple mauvaise mémoire – non seulement le Maudit n'est plus très sûr de ses activités passées, mais il est capable de se fabriquer de faux souvenirs pour relier les scènes discontinues qui encombrent son esprit. Sa mémoire à court terme, en revanche, est tout à fait normale, ce qui lui permet de fonctionner en société… tant que la conversation roule sur l'actualité. Si l'on en vient à évoquer des souvenirs remontant à plus de six mois, en revanche, il est perdu…

8 – **Buveur de larmes :** Le Maudit est fasciné par le malheur des autres. Les hôpitaux, les asiles, les tribunaux et autres lieux où se concentre le malheur sont son habitat naturel. Évoluer dans cet environnement lui rapporte 1d4 points de SAN par semaine (à concurrence de son score maximum de SAN).

9 – **Ami des morts** : Le Maudit a une affinité naturelle avec la mort, les cadavres, les cimetières et autres lieux « chargés ». Cette disposition pour le morbide s'exprime différemment d'un Maudit à l'autre. Certains travaillent dans les pompes funèbres, d'autres passent leurs après-midi parmi les tombes… Évoluer dans cet environnement rapporte au Maudit 1d4 points de SAN par semaine (à concurrence de son score maximum de SAN).

10 – **Symptôme majeur** : Lancez 1d6 sur la table suivante. Même si vous tirez un « 10 » sur les deux tables, limitez-vous à un seul symptôme majeur.

Symptômes majeurs

1 – **Jouet d'En dessous** : Parfois, un Maudit attire l'attention d'une goule. Celle-ci peut faire ce qu'elle veut de son nouvel « ami ». Certaines se contentent de l'observer de loin. D'autres entreprennent de le « protéger » ou de « l'aider » à exprimer sa nature profonde, par exemple en massacrant ses parents mortels.

2 – **Effrayant :** Les animaux ont naturellement peur du Maudit. Ils évitent son contact. Il met aussi les humains mal à l'aise. Moyennant un effort conscient, il parvient à leur faire franchement peur – au point de leur imposer une perte de 0/1 point de SAN. Cet effet est le résultat d'un ensemble de facteurs : posture, éclairage, cadence de voix, etc. Il ne fonctionne qu'une seule fois.

3 – **Doué :** Le Maudit reçoit (POU) % points de compétence, à attribuer à une pratique artistique au choix. Ses œuvres sont infailliblement macabres, dérangeantes ou effrayantes, ce qui n'en fait pas un artiste populaire… sinon dans des milieux bien particuliers et pas forcément fréquentables.

4 – **En sait trop :** Le Maudit possède une connaissance intuitive d'un certain nombre de formes et de symboles inquiétants. Au choix, cela peut prendre la forme d'un gain d'(INT/5) % en **Occultisme**, ou d'(INT/10) % en **Mythe de Cthulhu**.

5 – **Altéré :** Le Maudit sait intuitivement comment tirer le meilleur parti de son corps. Il gagne un nombre de points de compétences égal à la moyenne de sa FOR (force) et de sa DEX (dextérité) à répartir entre **Corps à corps**, **Esquive**, **Grimper** et **Sauter**.

6 – **Au bord du gouffre** : Le Maudit a commencé à se transformer en goule, mais sa métamorphose s'est interrompue. Elle ne reprendra que lorsque l'influence de Sophia aura disparu, ce qui veut dire que pour une poignée de Maudits, la levée de la malédiction sera une catastrophe. En attendant, le Maudit souffre de problèmes dermatologiques… mais sa vilaine peau grisâtre lui confère un point de protection.


Les curiosités de Barnum

Acte I : La blanche morte

Première enquête

Les articles présentés pages 18 et 27 donnent une première série de pistes aux investigateurs.

Gustave Lherbier

Le père Gustave est un vieux paysan décharné, avec une moustache passée de mode et des yeux matois. Trop malin et pas assez honnête, il n'a pas très bonne réputation parmi ses voisins, mais il n'est pour rien dans le crime. Il n'a pas grand-chose à ajouter par rapport à son témoignage dans la presse. En revanche, il connaît bien les berges de la Seine, et il se ferait un plaisir de louer ses services à des Parisiens désireux de procéder à des recherches sur l'origine du corps.

L'inspecteur principal Joseph Janvier

Joseph Janvier est un gros bonhomme à l'air lent, qui porte pardessus, écharpe, gants, gilet de flanelle et plusieurs couches de sous-vêtements. En dépit de tous ses efforts, il est enrhumé, ce qui n'arrange pas son humeur. Tout en reconnaissant leur utilité, il n'aime pas trop les détectives amateurs*. Il est flanqué de l'inspecteur **Maurice Lévy**, qui apporte fraîcheur et enthousiasme à l'enquête.

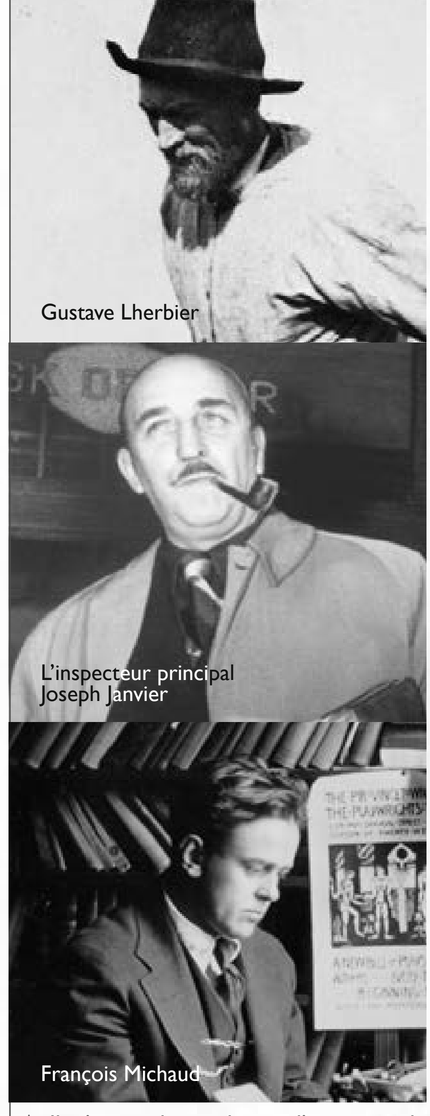
Janvier travaille dans quatre directions :

- **Identifier la morte.** Pour l'instant, elle n'apparaît dans aucune liste de personnes disparues. L'épluchage manuel des dizaines de milliers de fiches cartonnées conservées au « sommier » de la préfecture finirait par donner son nom, mais les événements se chargeront d'accélérer les choses (voir *L'homme à la casquette*, page 14).
- **Reconstituer ses faits et gestes.** Sans succès jusqu'ici.
- **Trouver sa tombe.** Des équipes de policiers frigorifiés et bougons fouillent les deux rives de la Seine entre les portes de Paris et le champ du père Gustave, à la recherche d'une tombe ouverte. Au moment où l'enquête commence, elle est encore sous les eaux. Sa découverte sera le *Coup de théâtre* de la page 18).
- **La piste d'un maniaque**. Janvier n'a pas assez de personnel pour explorer à fond cette direction, suggérée par le médecin légiste, mais il a quand même chargé deux agents de téléphoner à tous les asiles de la région parisienne, au cas où ils auraient eu une évasion…

La presse

Qui se soucie d'une morte anonyme, alors que la capitale vit sa pire inondation depuis 1910 ? **François Michaud**, voilà qui. Michaud est un simple localier, qui produit de la copie à destination des journaux des communes proches de Meudon. De temps en temps, il parvient à placer une pige dans la presse parisienne. Il fait tout son possible pour transformer un fait divers local en affaire nationale, avec un certain succès.

Sa motivation est, tout bêtement, la soif de justice. Il veut que cette jeune fille assassinée soit vengée. Il n'est pas très à l'aise avec ce sentiment et le cache à tout le monde, y compris à lui-même. Il


Gustave Lherbier

L'inspecteur principal Joseph Janvier

François Michaud

* Il s'est radouci depuis l'aventure du Centre Sélène, dans *Le Musée de Lhomme*. Peut-être a-t-il forgé des liens avec les investigateurs, à l'époque ?



Gare St. Lazare
St. Cloud
Pte de St. Cloud
Boulogne
Pte de St. Cloud
Billancourt
SÈVRES
Brimborion
Ile Séguin
SEINE
Ile St. Germain
Ile de Billancourt
Bellevue
Bas Meudon
les Moulineaux
Stat. de Bas Meudon
Tour Marlborough
les Capucins
Bois du Clos du Moulin
Stat. de Meudon
Le Val
MEUDON
Terrasse
Stat. de Meudon Val Fleury
Fleury
Hôpital
Orphelinat St. Philippe
Observatoire
PARC DE MEUDON
Parc de Chalais
BOIS DE MEUDON
Porte de Fleury
Etang de Villebon
Etang de Chalais
Versailles
Gare des Invalides
Gare Montparnasse
Clamart
Ermitage
1:25.000
Metres
Wagner & Debes, Leipzig

Les lieux

La commune de Meudon regroupe deux entités bien différentes. Le Haut-Meudon est une coquette petite ville bourgeoise bâtie à flanc de colline et sur le plateau. Le Bas-Meudon, plus rural, s'étend en bord de Seine, le long d'un chemin de halage tout juste désaffecté. À elles deux, elles totalisent 15 000 habitants.
Dans les hauteurs de la ville s'étagent des villas cossues entourées de grands jardins. Beaucoup sont vides : ce sont les maisons de campagne de prospères commerçants parisiens. D'autres sont occupées par des médecins, des avocats, des fonctionnaires et autres professions qui ne voient pas d'inconvénient à prendre le train matin et soir pour aller travailler. Meudon se trouve sur la ligne qui va de la gare Montparnasse à Versailles, et possède un impressionnant viaduc. L'autre monument notable de la ville est son observatoire. Situé en bordure de forêt, il ne joue aucun rôle dans ce scénario.
Le bois de Meudon commence au sud de la ville et se prolonge sur plusieurs kilomètres. Avec ses étangs et ses allées cavalières, il est aménagé depuis des siècles, mais on peut encore s'y perdre…

répète volontiers que ce crime sera peut-être son marchepied vers un meilleur poste, mais son cynisme sonne faux.
Michaud arrive en fin de trentaine, perd ses cheveux, porte un pince-nez et se ronge les ongles. C'est un nerveux et un anxieux, volontiers agressif avec les inconnus. À moins que les investigateurs ne s'avèrent plus intéressants, il ne quitte pas le sillage de Janvier. Si le groupe est suffisamment pittoresque, il dégaine des manchettes comme « Des enquêteurs privés jurent de venger la blanche morte ! » C'est un journaliste de son temps : il n'hésite pas à réécrire les témoignages ou à les inventer, à enjoliver les informations pour les rendre sensationnelles, etc. Si les investigateurs le prennent pour une source fiable, juste parce que c'est un brave type, ils risquent de tomber de haut.

L'institut médico-légal

Le **docteur Sardes***, le médecin légiste, remet son rapport à l'inspecteur Janvier dans la journée du dimanche 13. Il n'est pas forcément désireux de communiquer son contenu à des inconnus, mais il peut faire exception pour des collègues… et sinon, Janvier peut divulguer les informations qu'il contient.

- La morte était âgée d'une vingtaine d'années.
- Elle était en bonne santé, avec des dents intactes qui limitent sérieusement ses chances d'être identifiée par les archives dentaires.
- Elle n'avait pas les mains calleuses, ce qui exclut une servante ou une ouvrière. Le séjour dans l'eau a détruit ses empreintes digitales.
- Elle était nue. Le crime ne « semble pas » avoir eu un aspect sexuel, mais Sardes fait remarquer que l'immersion n'aide pas à se forger un avis.
- Elle portait un anneau bon marché à l'annulaire droit. Sardes signale le fait, sans plus. Ce détail est traité plus en profondeur au paragraphe *Anneaux*, page 18.
- Elle a été égorgée par-derrière, par un droitier qui maniait un rasoir. Sardes parie pour un brave coupe-choux, comme il s'en vend des centaines de milliers chaque année dans tout le pays.
- Elle était pratiquement exsangue – la carotide a été sectionnée, il a dû y avoir un impressionnant jet de sang, mais cela ne suffit pas à expliquer la perte de sang. Sardes a trouvé des fractures aux côtes, du côté gauche. Il soupçonne que l'assassin a tenté d'appuyer sur le cœur pour prolonger l'hémorragie.
- Il a relevé des marques sur les bords de la plaie. Il est prêt à parier qu'il s'agit de marques de succion. Faute de pouvoir le prouver, il n'a pas consigné cette information dans son rapport, il l'a juste glissée oralement à Janvier.

L'avis personnel du bon docteur est qu'il s'agit d'un « crime de maniaque ».

* Sardes jouait un tout petit rôle dans le scénario Sous un ciel de sang, dans le recueil éponyme. Sa relation avec les investigateurs à l'époque influera sur son attitude.


Le docteur Sardes

Enquête en ville

Dans les heures qui ont suivi la découverte du corps, des agents ont interrogé les commerçants de Meudon, leur demandant s'ils avaient vu une jeune femme brune. Le signalement étant trop imprécis, ils reviennent à la charge après l'autopsie, munis d'une reconstitution du visage de la morte par un artiste rattaché à la morgue (également parue dans la presse, voir page 6). Janvier élargit ses recherches à la ville d'Issy-les-Moulineaux, juste en amont.
Ces efforts méritoires, que les investigateurs risquent fort de dupliquer, débouchent sur une possibilité : un contrôleur *croit* l'avoir vue descendre du train de Paris, le samedi 5 au soir. Mais des jeunes femmes brunes, n'est-ce pas, ça court les rues.

L'homme à la casquette

Les investigateurs réalisent vite qu'ils ne sont pas les seuls sur l'affaire. Un type louche, coiffé d'une casquette, rend visite au père Lherbier avant d'aller observer les fouilles entreprises par la police. Il ne s'agit certainement pas d'un simple curieux : par ce temps, les badauds brillent par leur absence.

Lherbier le trouve antipathique, mais répond d'autant plus volontiers à ses questions que l'inconnu lui offre un vin chaud au bistrot le plus proche. S'ils lui ont fait bonne impression, Lherbier raconte l'incident aux investigateurs. Sinon, il s'en ouvrira à Michaud, le journaliste. « Y m'a juste fait répéter ce que j'avais déjà dit, mais y m'a posé une question bizarre. Y voulait savoir si elle n'avait pas un grain de beauté à la hanche gauche. J'ai dit que j'en savais rien, et c'est vrai, j'me suis pas approché d'assez près. »

L'individu fuit d'aussi loin qu'il aperçoit la police, mais il se laisse approcher par des civils. Il se présente sous le nom « M. Victor », explique qu'il connaissait peut-être la morte, mais qu'il a des raisons de ne pas « causer aux roussins ».

S'il est appréhendé, il s'avère qu'il porte un couteau à cran d'arrêt qui aurait sans doute pu servir à égorger la victime. Janvier doute de sa culpabilité, mais n'hésite pas à l'envoyer en prison quelques jours, histoire de le garder sous la main.

M. Victor, alias entre autres Totor Tout-Miel, s'appelle **Victor Drouet**. Il gagne sa vie à la sueur du front de plusieurs demoiselles, dans le riant quartier de Pigalle. Bref, c'est un petit maquereau, avec un casier qui inclut plusieurs agressions au couteau contre des concurrents, « mais c'est eux qui avaient commencé ».

M. Victor est là parce que ses amies lui laissent des loisirs, qu'il occupe à lire des journaux. Il croit avoir reconnu le portrait de la « blanche morte » paru dans la presse. Ce serait « son Olga », qu'il n'a pas revue depuis le matin du 5 janvier. Olga, la plus récente de ses « amies », travaillait pour lui depuis seulement six mois.



VICTOR DROUET

Souteneur

26 ans, petite moustache, cheveux brillantinés, costume tapageur. Malhonnête, sournois et étrangement sympathique… tant qu'on ne lit pas son casier.

DEX	60

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0

Compétences :

Apitoyer le juge	35 % (18/7)
Baratin	45% (23/9)
Conduite (vélo)	55 % (28/11)
Crédit (pègre de Montmartre)	50 % (25/10)
Détaler comme un lapin	50 % (25/10)
Faux dur	60 % (30/12)
Faux jeton	55 % (28/11)
Faux témoin	20 % (10/4)
Métier (proxénète)	40 % (20/8)
Se la couler douce	40 % (20/8)

Langues :

Français	50%
Argot de Paname	75 % (38/15)

Armes :
Couteau à cran d'arrêt 35 % (18/7), 1D4+2 (E)

Pour résumer son témoignage :

- Il a rencontré une Olga désemparée début juin 1923. Elle était arrivée à Paris depuis peu, en provenance de Russie. Il l'a recueillie, avant de la « convaincre de se mettre au travail », mais il n'était pas content d'elle. « Pas de cœur à l'ouvrage, toujours à faire des mines, vous voyez le genre ? Dans son pays, elle faisait un métier qui lui plaisait plus, institutrice ou quelque chose comme ça… »
- Il envisageait de l'échanger avec une Hollandaise dont un ami corse voulait se défaire, mais Olga a filé avant.
- Il est venu à Meudon pour comprendre ce qui s'était passé – s'assurer que la morte était bien Olga, et si possible mettre son assassin « à l'amende ». Il est très fort pour euphémiser ses activités, mais l'amende aurait aussi bien pu être un coup de couteau qu'un chantage…
- Le nom de famille d'Olga ? Il prétend ne pas s'en souvenir, dans l'espoir de négocier l'information plus tard. Pour des raisons publicitaires, il l'appelait « la grande-duchesse Olga Romanov ».

Mademoiselle Olga

Une petite enquête complémentaire permet d'établir les faits suivants.

- La préfecture a bel et bien une fiche au nom d'Olga Romanov, prise dans une rafle de « filles insoumises » début décembre. Elle a refusé de donner son véritable nom. Elle été relâchée le lendemain par un commissaire de police compatissant, qui l'a trouvée attendrissante et n'a pas voulu lui faire davantage d'ennuis (« elle risquait l'expulsion, vous comprenez, et quand je lui ai dit qu'elle risquait d'être renvoyée en Russie, elle a fait une crise de nerfs »).
- Les activités de Victor sont centrées sur la rue Berthe, au pied du Sacré-Cœur. En été, ce serait pittoresque et coloré. Pour l'heure, c'est juste minable et grisâtre. Les commerçants du coin connaissaient tous « mademoiselle Olga » et même si personne ne croyait à l'histoire de la grande-duchesse, tout le monde la trouvait… « ben, exotique, quoi, on sentait qu'elle avait eu de l'éducation et des malheurs, mais elle était gentille… »
- Victor fait travailler deux autres filles, **Madeleine la Brestoise** et **La Blonde Louisette**. En son absence, ses affaires sont gérées par son amie de cœur, **Bella**, une Italienne cocaïnomane et violente. Des trois, c'est Louisette qui connaissait le mieux Olga. Elle l'a aidée à s'adapter à sa nouvelle vie, mais confirme l'opinion de Victor : « le trottoir, c'était pas son truc ». Elle n'avait juste pas d'autre endroit où aller. Interrogée dans un contexte détendu, elle mentionne qu'Olga avait l'air plus heureuse, depuis une dizaine de jours. « Elle avait peut-être une idée pour partir, ou alors elle avait rencontré quelqu'un… Y a des jules, des fois, y vous promettent la lune pour avoir la vôtre, et elle était pas encore assez dessalée pour faire le tri. »



Mais qui était Olga ?

Bella conserve la seule pièce d'identité de la jeune Russe, un passeport Nansen établi à Helsinki en mai 1923 au nom d'**Olga Dimitrovna Rogova**, née à Moscou en mars 1902. Normalement, ce document, délivré aux apatrides, lui assure dix ans de séjour en France… à condition, bien sûr, de ne pas avoir d'ennuis avec la police.

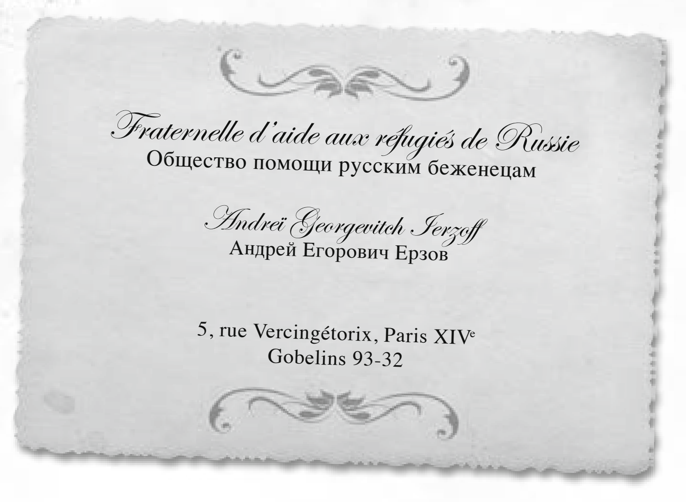
Il faut sérieusement tordre le bras à Bella pour qu'elle consente à le lâcher pour rien. Elle espère le vendre à des journalistes. Si Victor est libre, c'est lui qui se charge de la transaction, il présente – et négocie – mieux qu'elle. Une centaine de francs suffisent à le récupérer.

La chambre de la victime

Olga occupait un studio miteux rue Berthe, sur le même palier que Louisette et un étage au-dessus de celui de Bella. Cette dernière a les clés et accepte de les laisser jeter un œil, moyennant un dédommagement. S'ils veulent prendre quoi que ce soit, il faudra qu'ils casquent quelques dizaines de francs supplémentaires.

En dehors de quelques vêtements, la chambre renferme les éléments suivants :

- Une carte de visite, voir le document 3, page 16.
- Un journal intime rédigé en russe, dont quelques extraits sont présentés dans le document 4, page 16. Il commence **fin mars**, au moment où Olga quitte Helsinki pour Paris, où elle espère reprendre sa médecine. Elle déchante dès son arrivée : son français n'est pas suffisant pour qu'elle puisse suivre des cours à l'université. Il lui faudra suivre des cours de rattrapage, et donc trouver un moyen de vivre. En **avril et mai**, les notes sont laconiques et séparées par de longs intervalles. Elle est déçue par la politique de la Fraternelle d'aide aux réfugiés, mais envisage d'y travailler au cours de l'année suivante, le temps d'améliorer son français. Une rupture se produit les **29 et 30 mai** (1er extrait). Olga quitte précipitamment les locaux de la Fraternelle et survit tant bien que mal dans la rue. Lorsqu'elle rencontre Victor, le 8 juin, elle n'a rien mangé depuis plusieurs jours. Les notes redeviennent lacunaires – et sordides, et tristes – jusqu'au **29 décembre** (2ème extrait).



Document 3 –
La carte de visite

La Fraternelle d'aide aux réfugiés de Russie

Des détails sur l'immeuble de la Fraternelle figurent dans l'acte III, page 29. Pour l'heure, les investigateurs qui frappent à sa porte seront reçus par **Andreï Ierzoff**, qui dirige les opérations de l'association.

Andreï coopère volontiers avec les autorités, un peu moins volontiers avec des fouineurs, mais il redoute la publicité. C'est son organisation qui a pris Mlle Rogova en charge lorsqu'elle a franchi la frontière finlandaise. Leur bureau d'Helsinki a fait en sorte qu'un passeport Nansen lui soit délivré, avant de lui payer un billet pour Paris. Elle est arrivée en avril, a brièvement occupé la mansarde n° 2, au cinquième étage, avant de partir sans laisser d'adresse, début juin. D'après son dossier, avant la Révolution, elle étudiait la psychologie à l'Université de Moscou, et comptait se spécialiser en psychiatrie.

Si on lui demande pourquoi elle est partie, il grimace. « Nous avons manqué de tact. Voyez-vous, la majorité des exilés sont des hommes et presque tous sont célibataires, alors une jeune et jolie femme russe… Nous l'avons mise en contact avec plusieurs messieurs qui auraient pu lui convenir. Elle s'est cabrée. Elle voulait mener une vie indépendante… On ne peut pas dire que ça lui a réussi. Si elle était restée, nous lui aurions trouvé quelque chose, du secrétariat… Quel gâchis, vraiment ! »

À moins qu'il ne soit lui-même à l'origine de l'enquête, Andreï hésite à fournir la liste des candidats à la main de Mlle Rogova. Si c'est la police qui la réclame, il cède en recommandant à l'inspecteur de ne pas les brusquer, parce que « vous savez, par chez nous, avoir affaire à la police… » Si Andreï fait barrage, Alina Nassonova, la secrétaire, est prête à jeter un œil aux fichiers, moyennant une vingtaine de francs.

La liste comporte quatre noms : **Evgeni Baltabeff**, **Sergeï Gouroff**, **Anastase Ierzoff** et **Igor Loban**. Mais avant que les personnages puissent exploiter ces nouvelles pistes…

Document 4 – Le journal d'Olga Rogova, partie 1

29 mai. Il est trois heures du matin. J'ai rêvé du pays. J'étais une petite fille, dans une grande maison blanche pleine de passages et de couloirs. C'était l'anniversaire de grand-mère. J'avais préparé un compliment en vers. J'étais morte de trac. Je me cachais dans des recoins, mais je me retrouvais toujours dans un salon plein de monde - mes parents, mes oncles et tantes, des cousins, des vieux que je ne reconnaissais pas. Et puis, à un moment, on me faisait avancer. Grand-mère était énorme, dans une robe noire toute rêche, avec une voilette qui cachait son visage. Forcément, j'ai bafouillé. Alors, elle m'a attrapée et je savais qu'elle ne me lâcherait pas et que j'allais mourir si je voyais sous sa voilette. Je me suis réveillée juste à temps. Je ne crois pas que je me rendormirai.

30 mai. Il y avait des porcs, des grognements, ces affreux bruits de fouissement qu'ils font lorsqu'ils fouillent dans leur auge, sauf que leurs auges étaient pleines de bras et de jambes et de torses. Un vieillard me chuchotait des secrets à l'oreille, des secrets de sang que je ne veux pas connaître. Un autre, un brave homme, menait son troupeau à l'abattoir sans cesser de s'inquiéter pour ses bêtes. Réveillée en sursaut. J'étouffais. Il m'a fallu plusieurs minutes pour recommencer à respirer normalement. Ce sont mes pires cauchemars depuis des années. J'ai peur de mourir dans mon sommeil la nuit prochaine.
Impossible de rester dans cette chambre. Je dois bouger. Anastase ? Non. Il est bon, mais je ne veux pas vivre avec lui. Je trouverai quelque chose.



ANDREÏ IERZOFF

Réfugié serviable

35 ans, grand et mince, il porte des costumes élégants. Au moral, il est énergique, mais pas très sympathique (c'est un timide qui surcompense). Il parle un français élégant avec une pointe d'accent.

Points de vie : 14
Santé Mentale : 40

Compétences :

Bureaucratie	55 % (28/11)
Contacts (Quai d'Orsay)	40 % (20/8)
Contacts (SDN)	30 % (15/6)
Étiquette	60 % (30/12)
Improviser une solution	60 % (30/12)
Psychologie	40 % (20/8)

Langues :

Français	65 % (33/13)
Russe	90 % (45/18)

Malédiction :
Vulnérable à la lumière
Mémoire parfaite

27 décembre. Dieu me sauve. Je l'ai rencontré dans un café au pied de la butte. Il m'a reconnue tout de suite. Nous avons un peu parlé. Je n'ai rien osé lui dire, mais je crois qu'il a compris. Il a demandé à me revoir.

30 décembre. Nouveau rendez-vous. Quelques minutes volées à la surveillance de Bella. Parler russe avec lui m'apaise. Il m'a dit que si je voulais changer d'air, il connaissait des gens, en banlieue.

3 janvier. Samedi, 19 h 00, devant la gare de Meudon. Une dernière chance ? Il faut que je garde des pièces pour me payer le billet.

Document 4 – Le journal d'Olga Rogova, partie 2

Option : les enquêteurs de la Fraternelle

Pour les raisons évoquées au paragraphe *Implication des investigateurs*, Andreï désire identifier l'assassin d'Olga Rogova. Si les personnages ne travaillent pas pour lui, il engage un autre groupe. Dans un monde idéal, il enverrait des individus pondérés, raisonnables et capables d'interagir dans de bonnes conditions avec les autorités. Il est obligé de se contenter du duo suivant :

• **Vadim Oboukhoff** *(30 ans, massif, nez cassé, vêtements râpés, préfère communiquer en russe)*. Vadim a été policier en Russie et a des idées très arrêtées sur le maintien de l'ordre. Il trouve Janvier ridiculement mou. Sa vision de l'enquête consiste à tabasser Drouet et ses filles « jusqu'à ce qu'ils disent ce qu'ils savent », puis à secouer les prétendants d'Olga. Vadim n'est pas Maudit, mais son aversion pour les tueurs de femmes est quasiment névrotique.

• **Grégory Jersoff** (*44 ans, grand, mince et aristocratique, bien habillé, parle un français recherché*). Ancien professeur de droit à Saint-Pétersbourg, ce membre de la famille Ierzoff a émigré dès 1918. Il a opté pour une transcription plus « française » de son nom. Il a aidé son lointain cousin George à mettre en place la Fraternelle et se montre ravi de rendre service à Andreï. Il n'a jamais vécu dans l'immeuble de la rue Vercingétorix. La police soupçonne Grégory d'être un sympathisant bolchevique, ce qu'il réfute avec indignation, affirmant que ses sympathies vont à l'anarchie. Quoi qu'il en soit, il a un dossier, et cela complique ses échanges avec les autorités. Il laisse Vadim se charger du plan de campagne, tout en essayant de limiter la casse provoquée par les méthodes de son collègue. Il est hémophile et le sait, buveur de larmes sans en avoir conscience (son « vrai métier » est garçon de salle à l'Hôtel-Dieu).

LE VAMPIRE DE MEUDON AVAIT DÉJÀ FRAPPÉ !

MEUDON – Nos lecteurs ont suivi, dans nos éditions du 12 et du 14 janvier, l'affaire de la « blanche morte » découverte par les inondations. Nous savons désormais qu'elle n'est pas la seule victime de son mystérieux assassin ! Avec une ténacité méritoire, les policiers ont bravé la neige et la glace jusqu'à la découverte de sa tombe. La malheureuse reposait à quelques centaines de mètres de l'endroit où on l'a retrouvée, sur l'île Séguin, dans un creux envahi par les ronces que l'inondation avait changé en étang.
Ce serait déjà un beau succès pour la police, mais il y a mieux… ou pire, selon votre point de vue. Deux autres jeunes femmes gisaient là, dans des tombes peu profondes. Nos sources laissent entendre qu'elles présentaient le même type de blessure que l'inconnue du 12 janvier.
Dans notre article du 14, nous avions utilisé l'expression « vampire de Meudon ». Nous l'avions accompagnée d'un point d'interrogation et, avouons-le, nous n'étions qu'à demi sérieux. Hélas, la réalité nous a rattrapés, et de quelle manière ! La paisible Meudon rejoint Whitechapel et Hanovre dans la sinistre liste des villes hantées par un tueur de femmes. Jack l'Éventreur n'a jamais été retrouvé, et son homologue germanique déjoue toujours les efforts de la police allemande. Souhaitons meilleure chance à l'inspecteur Janvier !

— F. Michaud

Document 5 – Article de journal

Coup de théâtre !

L'eau se retire, et la police finit par découvrir la tombe où l'assassin avait enterré Olga (voir le document 5, ci-dessous). L'ennui, c'est qu'elle n'est pas la seule à y reposer. Deux autres victimes sont découvertes.

Le charnier

À la Belle Époque, l'île Séguin était un paradis de verdure plein de guinguettes et de plaisanciers. Elle a été rachetée par Louis Renault en 1919. L'industriel veut y construire une usine géante qui remplacera celle de Billancourt. Il s'est employé à y faire le vide, avec succès. En cet hiver 1924, l'île est dépourvue de résidents permanents, à moitié en friche et pleine de bâtiments désaffectés ou en démolition.
Les tombes ont été découvertes dans un petit repli de terrain encore à moitié plein d'eau, à l'extrémité orientale de l'île, où les ronces voisinent avec d'incertaines ferrailles. Dans les deux jours qui suivent sa découverte, une demi-douzaine de policiers s'y affairent en permanence, conduisant de prudents sondages à la recherche d'autres tombes. Ils portent des bottes d'égoutier, sont munis de longues perches, et font leur travail en grelottant, entre deux « pauses calva » prolongées le plus possible.
Janvier fait quelques apparitions pour conférer avec un hydrologue qui, graphiques à l'appui, lui confirme qu'au maximum de la crue, le courant était assez fort pour retirer la fine couche de terre qui recouvrait le cadavre, l'arracher au sol et le déposer à Meudon. S'il est pris dans le sens du poil, Janvier peut donner deux informations intéressantes :

- Les deux femmes étaient aussi nues qu'Olga. On n'a retrouvé ni vêtements, ni sac à main, ni chaussures.
- Elles étaient là depuis plus longtemps qu'Olga. Le légiste n'est pas très optimiste.

Double autopsie

Le docteur Sardes se charge de ces victimes en priorité. Il rendra ses conclusions quarante-huit heures après l'arrivée des corps à la morgue. Pour résumer :

- Deux femmes âgées de vingt à trente ans.
- Le cadavre numéro 1 a séjourné en terre au moins dix-huit mois et ne réserve aucune information exploitable. Elle était blonde.
- Le cadavre numéro 2 est resté enterré au moins huit mois, peut-être un an. Elle avait les cheveux châtain. Elle avait des éclats de métal partiellement ossifiés dans le fémur droit, séquelles d'une blessure qui devait la faire boiter assez bas. Sardes parie pour du shrapnel. Une infirmière victime de guerre, peut-être ?
- Elles portaient toutes les deux une bague bon marché à l'annulaire droit.
- Toutes deux présentent les mêmes fractures aux côtes qu'Olga, du côté gauche. Cette fois, le légiste est certain que cela fait partie de la technique du tueur.

Une île ?

L'île Séguin n'est pas reliée aux berges de la Seine. L'assassin disposait donc d'une barque. Or, en ce glacial mois de janvier, tous les loueurs sont fermés.
Quant aux particuliers… il y a de nombreux hangars à bateaux dans le Bas-Meudon et à Sèvres, mais personne n'a signalé d'intrusion. D'un autre côté, beaucoup de propriétaires ne sont là que l'été.
L'inspecteur Janvier charge quelques policiers de jeter un œil aux portes, à la recherche de traces d'effraction. Sans succès : comme nous le verrons plus loin, le tueur a une clé.

Retour à la Fraternelle

La police reprend les listes de personnes disparues pour les années 1922 et 1923. De leur côté, les investigateurs auront peut-être l'idée de retourner voir Andreï Ierzoff et lui soumettre les rares informations disponibles sur les deux mortes. Il accepte de chercher dans ses fichiers, et au bout d'une journée d'efforts, propose deux noms :

- **Anna Oumanova**, arrivée en France en janvier 1922, est partie sans laisser d'adresse en avril. La Fraternelle lui avait présenté plusieurs fiancés potentiels, dont Igor Loban et Sergeï Gouroff.
- **Elizabeth Zadornova**, arrivée en France en novembre 1922, a quitté sa chambre au bout d'une semaine et n'a plus jamais donné signe de vie. Elle avait été blessée à la jambe lors d'un bombardement en 1920.

Anneaux

- Les bagues retrouvées sur les trois corps sont de la camelote mal dorée, le genre de chose qui s'achète pour quelques francs dans un grand magasin.
- Aucune des trois victimes n'avait de goût pour ce genre de babiole.
- Elles sont assez simples pour faire penser à des alliances. Or, les Russes portent leur alliance à l'annulaire droit, contrairement aux Occidentaux qui la placent à gauche (Andreï Ierzoff peut mentionner ce détail.)



Le mari secret

À une trentaine de mètres des corps se trouve un chêne isolé au milieu d'un pré. Avant-guerre, c'était une destination populaire pour des pique-niques.

En apparence, rien ne le relie à notre affaire. Toutefois, peu après la découverte des corps, des lueurs étranges commencent à jouer dans ses branches après la tombée de la nuit. On dirait des feux de Saint-Elme, mais ils n'ont rien à faire là par ce temps. Si les investigateurs l'examinent – la police ne prendra pas cette peine – ils trouvent un creux, à la fourche. Il est plein d'eau glacée et de feuilles pourrissantes… sous lesquelles on trouve trois anneaux bon marché, taille « homme ».

Un test d'**anthropologie**, ou une consultation auprès d'un expert, permet d'apprendre que dans certains coins de Bulgarie, d'Ukraine et de Russie du Sud, on croit que les morts célibataires sont dangereux. Par prudence, avant de les enterrer, on les « marie » avec une pierre… ou un arbre.

Qu'il se soit adonné à un tel rite ajoute une touche au portrait de l'assassin en homme superstitieux. Cela soulève *aussi* la question des feux follets. Est-ce que l'arbre essaierait d'aider le groupe à découvrir le meurtrier de ses épouses ? Une telle idée est assez déstabilisante pour justifier une nouvelle perte de 0/1 point de SAN.



Il est possible d'en déduire que l'assassin « épouse » ses victimes, une notion malsaine à souhait qui peut, si vous le souhaitez, coûter 0/1 point de SAN au personnage qui y pense le premier. Ce n'est pas tout à fait exact, toutefois.

Les autres suspects

Il arrive que les investigateurs se focalisent sur le mauvais bonhomme. Les sortir de l'ornière est parfois difficile. L'affaire des anneaux est là pour braquer l'attention sur les Russes. Si cela ne suffit pas, utilisez ces informations complémentaires.

- **Lherbier**. « Avec les inondations, y avait rien à faire à la ferme, alors j'ai été embrasser la Georgette, mes petits-enfants et mon bon à rien de gendre ». Tout ce petit monde vit du côté d'Orléans. Vérification faite, Lherbier est resté là-bas du 4 au 8 janvier. Olga est morte le 5 ou le 6, Lherbier est donc hors de cause.
- **Michaud**. Le journaliste n'aime pas du tout l'idée d'être considéré comme un suspect. Il a passé le week-end du 5 et 6 janvier en famille, avec sa femme et ses deux jeunes fils.
- **Drouet**. « Quand une fille se conduit mal, on la corrige, on ne la trucide pas. Faudrait être crétin pour buter son gagne-pain ». Si Olga avait été battue à mort, Drouet aurait fait un coupable plausible. Mais égorger quelqu'un pour boire son sang ? Ça ne lui ressemble pas.

Carré de soupirants

Les investigateurs vont certainement s'intéresser aux quatre Russes que la Fraternelle avait mis en contact avec Olga.

Evgeni Baltabeff

27 ans, châtain, yeux légèrement bridés, parle un français laborieux, très accentué, au point où un interprète risque d'être nécessaire.

- **Qui est-ce ?** « Eugène » travaille aux usines Renault, à Billancourt. Il embauche à 6 heures du matin et sort à 16 heures, six jours par semaine. Il vit dans une chambre délabrée à Boulogne, qu'il partage avec deux autres Russes. Il passe la plupart de ses soirées à prendre des cours de français, et ses dimanches à se promener sur les bords de Seine. De temps en temps, il va au cinéma avec une jeune fille russe, généralement une voisine.
- **Et en Russie ?** Evgeni a servi pendant la Grande Guerre. Avant 1914, il était paysan.
- **Qu'a-t-il à dire ?** Il coopère volontiers avec les autorités. Il a rencontré Olga une seule fois, en avril. Avec une pointe d'amertume, il explique qu'elle était « trop bien pour lui ». C'était une « demoiselle » et il n'est qu'un petit ouvrier.
- **En sa défaveur :** Originaire d'Ukraine, il connaît la coutume du mariage posthume. C'est un solitaire. Il vit à Boulogne, à quelques kilomètres en aval de Meudon.
- **En sa faveur** : Pour ce que ça vaut, son contremaître, un ancien officier cosaque, se porte garant de lui. Plus sérieusement, il est arrivé en France en août 1922, et n'a donc pas pu tuer Anna Oumanova, qui était morte depuis des mois.
- **Relations avec la Fraternelle** : Réfugié en Roumanie, il a été pris en charge par le centre de Bucarest. Il a séjourné rue Vercingétorix d'août à octobre 1922, le temps de retrouver des copains de régiment qui lui ont trouvé un boulot à l'usine.
- **Sa malédiction**. Evgeni est boiteux et docile.

Sergeï Pétrovitch Gouroff

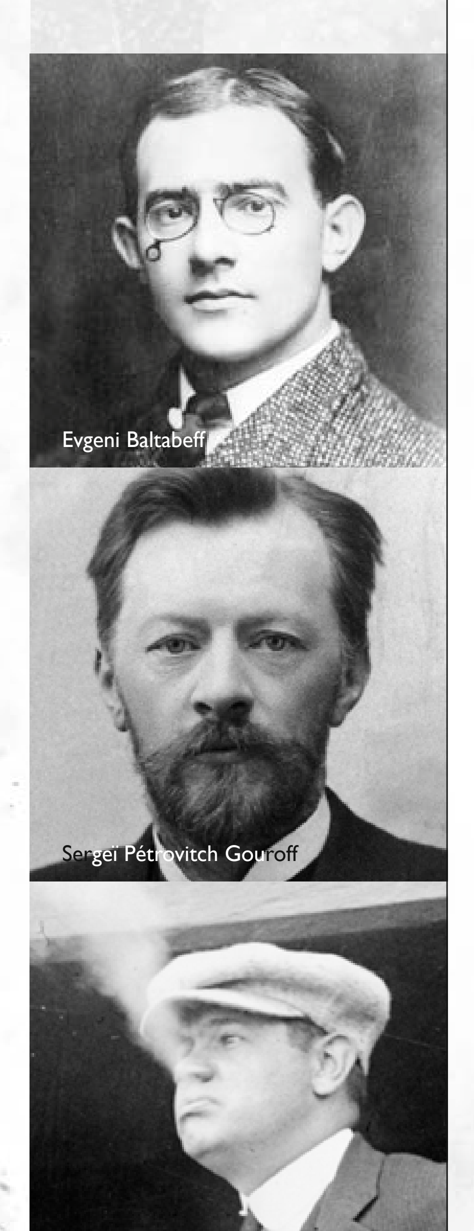
45 ans, grisonne, barbe à la Nicolas II, plutôt petit mais se tient très droit, parle un français précis, voire précieux, porte toujours le même veston râpé et une chemise au col douteux.

- **Qui est-ce ?** « Monsieur Gouroff » vit dans un petit appartement du quartier latin. Il gagne chichement sa vie comme traducteur, et partage ses loisirs entre une association monarchiste et les bistrots. Après 15 heures, il est rarement sobre. Il a l'alcool amer, voire hargneux.
- **Et en Russie ?** M. le conseiller d'État Gouroff occupait un poste sans grand intérêt au ministère des Affaires étrangères, à Saint-Pétersbourg. Il est passé en Finlande début 1918, et est arrivé en France l'année suivante.
- **Qu'a-t-il à dire ?** Il soutient que c'est lui qui n'a pas voulu d'Olga, « trop moderne, trop forte tête, en un mot, trop *occidentale*. On voit où ça l'a menée, hein. » En réalité, Olga l'a plantée là au bout d'un quart d'heure.
- **En sa défaveur ?** Il avait également rencontré Anna Oumanova.
- **En sa faveur ?** Il est petit et frêle. Égorger quelqu'un par-derrière n'exige pas beaucoup de force, mais il a peur du sang, au point de tourner de l'œil quand il se coupe.
- **Relations avec la Fraternelle** : Devenu apatride par décision du gouvernement soviétique en 1922, il leur doit son

L'autre Gouroff

Sergeï est le frère cadet de Borislav, dont il sera beaucoup question dans l'acte II. Si les investigateurs reviennent le voir au cours des deux actes suivants, il pourra leur dire qu'il n'a pas vu Borislav depuis 1916, ses deux imbéciles de neveux depuis encore plus longtemps, et que cela lui convient très bien. Il connaît l'existence d'Hélène, de manière un peu floue : « une bâtarde que son frère a eue en couchaillant avec une petite Française, il y a une dizaine d'années ». Sergeï ne se rappelle pas du nom de famille de sa mère.

S'il est interrogé sur les légendes familiales, au cours de l'acte III, il confirme que son grand-père Piotr est mort subitement en 1874, avant sa naissance, au cours d'un voyage dans le berceau de la famille : Polotsk, dans l'ouest de la Russie. Ses connaissances s'arrêtent là.


Evgeni Baltabeff

Sergeï Pétrovitch Gouroff

Anastase Ierzoff

passeport Nansen. Il les a remboursés en travaillant comme bénévole pendant plusieurs mois, début 1923. Il apprécie Andreï.

- **Sa malédiction.** Sergeï dégage en permanence une vague odeur de lait tourné, assez déplaisante pour que l'on évite de rester trop près de lui. Son alcoolisme est un moyen d'apaiser des angoisses informes, liées à la mort.

Anastase Ierzoff

35 ans, ventripotent et jovial, cheveux noirs en brosse, fume cigarette sur cigarette, parle un français impeccable.

- **Qui est-ce ?** Ce cousin éloigné d'Andreï s'est exilé dans les lointaines steppes de Juvisy, où il a acheté une fermette. Il y fait pousser de la luzerne, qui lui sert à nourrir un élevage de lapins qui ne cesse de s'agrandir. Il est ravi de son existence, mais comme il l'expliquera volontiers aux investigateurs devant un verre, les lapins, c'est un esclavage de tous les instants. Il aimerait bien trouver quelqu'un pour l'aider. Ou se marier, ce qui revient au même.
- **Et en Russie ?** Anastase a été séminariste, a décidé qu'il n'avait pas la foi, et a fait des études de droit. Il venait de s'inscrire au barreau lorsque la guerre a éclaté.
- **Qu'a-t-il à dire ?** Il est désolé pour Olga. Ils se sont vus plusieurs fois, la jeune femme a passé quelques jours à sa ferme vers la mi-mai, « pour voir si elle s'habituerait aux lapins »… et puis elle a renoncé. Il la regrette.
- **En sa défaveur ?** Une fois par semaine, il monte à Paris et passe la soirée à discuter avec des amis dans un cabaret russe de Pigalle. Il aurait pu croiser Olga dans le quartier. Des quatre suspects, c'est lui qui était le plus proche d'elle.
- **En sa faveur ?** Il ne manque pas d'endroits pour enterrer des cadavres autour de chez lui. S'il est le tueur, pourquoi ne pas avoir choisi la simplicité ? De plus, il est incapable de situer Meudon sur une carte.
- **Relations avec la Fraternelle** : Il en pense énormément de bien. Arrivé en France via la Yougoslavie en 1920, il a passé deux mois rue Vercingétorix, dans l'appartement du premier étage – plutôt un bon souvenir. Après quoi, il a négocié un petit prêt auprès de son grand-oncle George, grâce auquel il a pu acheter cette ferme.
- **Sa malédiction.** Anastase est hémophile, et le sait. Par ailleurs, tous ses lapins n'arrivent pas chez le boucher : il lui arrive d'en manger. Crus.


Igor Loban

Igor Loban

33 ans, brun qui commence à se dégarnir, souriant, parle un français accentué, mais compréhensible. En russe, il a une pointe d'accent ukrainien.

- **Qui est-ce ?** Depuis juillet 1921, Igor conduit un taxi G7, dont il partage la licence avec son oncle Ivan. Ces temps-ci, il travaille en soirée. Il rentre généralement vers 3 heures du matin dans sa chambre de bonne de Levallois. Il tourne fréquemment dans le secteur de Pigalle, où sont concentrés la plupart des cabarets russes.
- **Et en Russie ?** Avant-guerre, Igor alternait chômage et petits boulots à Kiev. Il raconte volontiers ses campagnes en Galicie, de 1914 à 1917. Il reste en revanche discret sur ses faits et gestes pendant la guerre civile.
- **Qu'a-t-il à dire ?** Potentiellement tout, dans la mesure où c'est notre assassin, mais il est prudent. Il prétend avoir rencontré Olga « deux ou trois » fois au printemps précédent avant de comprendre qu'ils ne s'entendraient pas.
- **En sa défaveur** : Son origine est compatible avec la coutume du mariage posthume. Un taxi peut aller à peu près n'importe où sans être remarqué, et Pigalle est à deux pas de la rue Berthe.
- **En sa faveur** : Il vit dans le nord et le nord-est de Paris, alors que les trois crimes ont eu lieu au sud-ouest. Cependant, il se déplace beaucoup et connaît bien la région parisienne.
- **Relations avec la Fraternelle** : Arrivé en France début 1920, il a vécu un an rue Vercingétorix, avant d'aller s'installer à Levallois, d'abord chez son oncle, puis seul.
- **Sa malédiction**. Igor est insomniaque et surtout, il a besoin de sang.

Resserrer l'étau

L'enquête permet d'établir que Loban est leur meilleur suspect. S'ils creusent dans sa direction, ils peuvent grappiller assez d'informations pour établir sa culpabilité.

- **Ivan Loban**, l'oncle d'Igor, peut confirmer que son neveu conduisait le taxi dans les soirées du 27 et du 30 décembre, ainsi que le 3 janvier, autrement dit aux dates où Olga a rencontré son « sauveur ».
- Igor est actuellement célibataire, mais il a eu une histoire avec une certaine **Anna Kozlova**, une petite vendeuse. Pour la Noël 1922, il lui a offert une petite croix d'argent. Elizabeth Zadornova, qui avait disparu un mois plus tôt, possédait une croix très semblable.
- Une filature prudente, étalée sur plusieurs jours, montre que tous les jeudis, aux petites heures du matin, il se rend aux Halles, au stand de boucherie de M. Glandier. Il lui achète un grand verre de sang de bœuf, qu'il boit sur place. Glandier prend ça avec philosophie : « C'est un *nanémique* qu'a besoin d'un traitement, qu'il dit. Moi, j'crois plutôt qu'c'est comme qui dirait un *spécial*, mais on s'en fout, il paye. »
- Montrer des photos d'Igor et d'Olga dans les cafés de la place Pigalle et de la butte Montmartre exige du doigté ou d'être de la police. Il en ressort que oui, ces deux oiseaux ont bien été vus ensemble un soir, dans la dernière semaine de décembre. Témoignage peu fiable, d'une source qui souhaite rester anonyme, mais témoignage…
- Enfin, et même si ce genre de confirmation est davantage du ressort de la police, quelques jours après chacun des meurtres, Igor s'est présenté chez un fripier de la porte de Saint-Ouen et lui a vendu quelques affaires féminines, chapeaux, sacs à main, gants, chaussures… (Il jetait à la Seine robes et chemisiers, trop endommagés par le sang, mais pour le reste, faut pas gâcher.)

Capturez ce vampire !

Situation

La découverte des corps inquiète Loban. Dans un premier temps, il ne change rien à sa routine, à un détail près : il achète un revolver au marché aux Puces. S'il est encore en liberté le week-end suivant, il va tirer sur des bouteilles dans un coin de campagne, au nord de Paris.

S'il a l'impression d'être suspect – par exemple s'il est interrogé une seconde fois sur ses relations avec Olga, ou s'il réalise qu'il est suivi – il prépare une valise et décampe la nuit suivante, à bord de son taxi. Si les investigateurs le surveillent, ce peut être un bon moment pour le coincer. S'il ne se doute pas qu'il est sur la sellette, il continue sa routine, visites chez le boucher comprises.

Qui ?

- **La police** : Si les investigateurs ne sont pas en charge de l'enquête, l'inspecteur Janvier prend son temps. L'intervalle entre les crimes le persuade qu'il a moins de six mois avant que Loban ne se montre de nouveau dangereux. Dans ces conditions, consacrer une paire de semaines à bétonner le dossier ne pose pas de problème. Une arrestation par la police est organisée sans aucun *fair-play* : dix agents en uniforme sautent sur Loban au moment où il charge un client qui n'est autre que l'inspecteur Lévy. Armé ou non, Loban se rend sans résistance.
- **Des investigateurs** : À eux d'organiser la capture de Loban. À moins qu'ils ne soient très supérieurs en nombre, il leur tire dessus, pour leur faire peur plus que pour les tuer. Si besoin est, il expliquera à la police qu'il croyait à une agression.
- **Des Russes** : Si « des pays » viennent lui demander des explications sur les meurtres, il se dit prêt à discuter, si possible dans un endroit public. Attablé à un café, il se lance dans un baratin acrobatique, d'où il ressort qu'il n'est pas l'assassin, mais qu'il le connaît : c'est un « boyard », un grand aristocrate très riche, dont il ignore le nom. Il admet lui avoir servi de rabatteur, mais ne sait pas où il vit, c'est l'autre qui le contacte. Son histoire n'est pas crédible un instant.

Loban captif

Les investigateurs civils, quelle que soit leur origine, devraient le remettre à la police. Janvier peste contre ces gêneurs qui lui bousillent son dossier, mais accepte le cadeau.

Incarcéré, Loban reste silencieux et fait mine de ne plus parler français. À son avocat (commis d'office), il glisse un jour qu'il admire Landru, l'homme qui n'a jamais rien avoué. Son sort sera bientôt réglé, voir ci-après.

Meudon ?

- S'il est capturé, Loban a sur lui un anneau où sont accrochées quatre clés, avec une petite étiquette en cyrillique (document 6, page 21). Cela se lit « Meudon ». Mais où à Meudon ?



Document 6 – L'étiquette du trousseau de clés

- S'il a fui avec les investigateurs aux trousses, il s'est réfugié dans une villa du Haut-Meudon, en bordure de forêt. Ce sera le cadre de notre acte II.

Bilan provisoire

Les investigateurs ont contribué à mettre un assassin hors circuit, mais il leur reste certainement des questions sans réponses. En voici une petite sélection, accompagnée des réponses, pour votre usage.

- **Quelle est la cause du cauchemar d'Olga ?** La jeune femme souffrait de rêves ténébreux, et ses cauchemars sont entrés en résonance avec les rêves de Sophia. Elle avait raison : si elle était restée, elle serait sans doute morte dans son sommeil la nuit suivante.
- **Loban a-t-il agi seul ?** Oui.
- **Que se passe-t-il à Meudon ?** Ce sera l'objet de l'acte II.
- **La Fraternelle d'aide aux réfugiés est-elle entièrement innocente dans cette affaire ?** Ce sera l'objet de l'acte III.

Interlude : le sort d'Igor Loban

L'arrestation de Loban fait les gros titres. Andreï en parle à son père. George Ierzoff sait que Loban a vécu rue Vercingétorix pendant un an, à l'époque où Sophia a été installée dans l'immeuble. Il redoute que Loban ait vu quelque chose qui pourrait nuire à son œuvre. Il décide donc de mettre Sophia à contribution.

Place nette, 1ère partie

Mme Martin, la concierge de l'immeuble où Igor occupait une chambre de bonne, profite de la notoriété de son locataire. Elle donne des interviews où elle explique qu'il lui a toujours fait peur. Moyennant 50 centimes, elle fait visiter « l'antre du monstre » aux gens du quartier. La police a fouillé la chambre peu après l'arrestation, sans rien y trouver de suspect.

Un matin, elle reçoit la visite d'un certain **Maxime Loban**, qui se présente comme l'oncle d'Igor. Il lui règle trois mois de loyer d'avance et récupère ses affaires – pas grand-chose, quelques vêtements, une icône, une grammaire française et un dictionnaire.

IGOR LOBAN
Le vampire de Meudon

FOR	60
CON	75
TAI	55
DEX	70
APP	65
INT	65
POU	65
ÉDU	65

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Santé Mentale : 20

Compétences :

Baratin	35 % (18/7)
Bavarder avec ses passagers	50 % (25/10)
Conduite (auto)	40 % (20/8)
Filature	40 % (20/8)
Métier (taxi)	45 % (23/9)

Langues :

Français	45 % (23/9)
Russe	70 % (35/14)

Armes :
Corps à corps 50 % (25/10) (variable dont cran d'arrêt, 1D4 + 2 (E))
Armes de poing (cal. 38) 30 % (15/6), 1D10 (E)

Si les investigateurs ont vent de cette histoire et se renseignent à la Fraternelle sur un « Maxime Loban », ils apprennent qu'il n'y a personne de ce nom dans les dossiers de l'association. S'ils donnent le signalement de l'imposteur à Andreï, il tique très légèrement. Un test de **Psychologie** permet de réaliser que cette description lui rappelle quelqu'un. Le quelqu'un en question étant son propre père, il ne se confiera pas aux personnages, en tout cas pas pour le moment.

Place nette, 2ème partie

Dans la soirée, Elizabeth Ierzova passe rue Vercingétorix. Comme toujours, elle porte un grand sac… qui contient une chemise appartenant à Igor Loban. Elle la remet à Nadia Igoumnova. Tard dans la nuit, cette dernière ouvre la chambre de Sophia et jette la chemise entre les mâchoires du monstre…

- Il est possible que les investigateurs croisent Elizabeth dans le hall de l'immeuble, ce qui leur permettra de la reconnaître lorsqu'ils la rencontreront dans l'acte III. En revanche, il est peu probable qu'ils assistent à la scène du meurtre… à moins qu'ils ne soient Maudits. Dans ce cas, ils rêvent de mains féminines… elles poussent une chemise dans une gueule effroyable, qui la met en pièces sur fond de grognements. Cela fait un très joli cauchemar qui coûte 0/1 point de SAN et donne des informations sans rien déflorer.

Place nette, 2ème partie

Le lendemain, Loban est retrouvé mort dans sa cellule. Son visage est violacé, ses yeux exorbités… Quelque chose l'a étouffé, mais quoi ? L'autopsie ne montre aucun signe d'agression. Faute de mieux, sa mort sera mise sur le compte d'une crise d'épilepsie au cours de laquelle il aurait avalé sa langue. La seule bizarrerie concerne sa couverture. Elle est retrouvée par terre, comme s'il l'avait jetée au sol en se débattant. L'un des bords présente un long accroc dentelé, comme si un animal avait tiré dessus – un gros chien, peut-être…

Du point de vue des investigateurs, il n'y a rien à tirer de cette mort pour le moment.

Acte II : *Villa Désirée*

Que se passe-t-il ?

En Russie, dans les années 1900, Borislav Gouroff a eu l'occasion de fréquenter de près une certaine Marie Maillard, qui dirigeait une école française. Il a eu une liaison avec Irène, la fille de Mme Maillard. À sa grande consternation, une petite Hélène est née de cette aventure. Comme tous les descendants de Sophia, elle a été frappée par la malédiction. Elle est devenue une petite fille fragile, à l'imagination morbide.

Mme Maillard a quitté la Russie en 1912, avec sa fille et sa petite-fille. Borislav est arrivé en France en 1919, à sa recherche. Il l'a retrouvée en juin 1920, et lui a raconté tout ce qu'il savait. Marie Maillard a accepté de l'aider, dans l'espoir de guérir Hélène.

Pendant des mois, Borislav s'est servi de son domicile comme base d'opération. Le 2 novembre 1923, il a tenté de porter un premier coup à Sophia en rompant ses liens avec Hélène. L'opération magique s'est déroulée comme prévu, mais elle a brièvement éveillé Sophia, et a braqué son attention sur la *Villa Désirée*. La famille a évacué Meudon au profit d'un petit monastère orthodoxe du XIVe arrondissement, Notre-Dame-de-Toute-Protection.

Ivan et Youri, les deux fils de Borislav, ont été chargés de revenir de temps à autre pour voir comment évoluait la situation. Le 22 novembre, ils ont liquidé un agent de George Ierzoff et ont caché son corps dans les bois.

Igor Loban a eu l'occasion de travailler avec Ivan et Youri à plusieurs reprises – il leur vendait des informations sur les faits et gestes de certains de ses clients qui intéressaient Borislav. Pour faciliter leurs rendez-vous, Youri lui a donné un double de la clé du hangar à bateaux de la *Villa Désirée* début 1922. Loban s'en est servi pour ses propres activités de tueur de femmes. Lors de leur dernière rencontre, quinze jours avant la mort d'Olga, Youri lui a remis le reste du trousseau de clés, en lui demandant de jeter un œil de temps à autre sur la villa… et de s'y installer s'il avait besoin d'une planque.

Points d'entrée

- **Par Loban** : Il est possible qu'il conduise les investigateurs à la villa. Il s'installe dans le petit salon et fait de son mieux pour ne pas se faire repérer. Si les personnages ou la police tentent de l'arrêter, ils auront du mal : il connaît les lieux beaucoup mieux qu'eux.
- **Par les clés** : Si Loban a été pris, il avait sur lui les clés d'un endroit situé à Meudon, mais où ? L'une d'elles est celle d'un cadenas. Elle ouvre un hangar à bateaux dans le Bas-Meudon. À l'intérieur, une barque pleine d'empreintes digitales et de traces de sang humain. Le hangar appartient à une Mme Marie Maillard, domiciliée *Villa Désirée*, rue des Essarts, dans le Haut-Meudon. C'est à vingt minutes des berges de la Seine.
- **Par la réflexion** : Par le commissariat local, il est possible d'apprendre qu'aucun Russe ne vit sur le territoire de la commune de Meudon. Toutefois, une certaine Mme Maillard a longtemps habité en Russie, avant-guerre…
- **Par la fouille** : Si Loban leur a filé entre les doigts, il planque son taxi dans le bois de Meudon. Mal camouflé par des branchages, il peut être découvert par un promeneur, par les investigateurs ou par la police. Loban a été assez imprudent pour le cacher à une petite centaine de mètres de la villa…

Premiers renseignements

Les Maillard

Une enquête préliminaire auprès des administrations permet de découvrir les informations suivantes :

- Née à Meudon en 1872, **Marie Maillard** est issue d'une famille de diplomates. De 1879 à 1888, son père était attaché commercial à l'ambassade de Saint-Pétersbourg. En 1893, la jeune Marie a épousé un Russe, un certain Alexis Kyrilovitch Tcherkoff, et s'est fixée à Moscou. Veuve au bout


De gauche à droite : Mr Delorme, Mr Leblanc, Helène Maillard, Marie Maillard, Jeanne Gilliac et Georges de Montbois

de deux ans, elle a ouvert une école pour jeunes filles de la petite noblesse, où elle enseignait le français, le chant, le dessin et autres compétences indispensables aux demoiselles.

Rentrée en France en 1912, elle s'est installée à Meudon. Elle a repris son nom de jeune fille l'année suivante.

- Sa fille, **Irène Alexeïevna Tcherkova**, née à Moscou en 1894, est rentrée en France avec sa mère… et une petite Hélène, née en décembre 1911 « de père inconnu ». Irène est morte de la grippe en 1919.
- La petite **Hélène Maillard**, âgée de 12 ans, vit avec sa grand-mère. Celle-ci a obtenu sans difficulté le droit de l'éduquer à domicile, arguant de la santé précaire de l'enfant et de ses propres compétences d'institutrice. S'il est consulté, le docteur Nogaret, le médecin de famille, déclare que l'enfant est souvent malade, dort mal, mais ne présente aucun symptôme sérieux… « Rien qu'une vie un peu plus active n'aurait pu résoudre, à mon avis. »
- À partir de l'été 1920, Mme Maillard a réduit son train de vie. La plupart de ses domestiques ont été licenciés. De l'avis général, elle a été victime des emprunts russes. Son unique domestique, **Jeanne Gilliac**, faisait office de bonne et de cuisinière.
- **L'agence locale du Crédit Lyonnais** confirme que le compte courant de Mme Maillard est géré au plus serré, même si elle n'a jamais été à découvert. Toutefois, c'est juste son compte *courant*. Ses placements sont gérés par Me Leblanc, notaire à Sèvres.
- **Me Leblanc**, un vieux monsieur à barbiche et pince-nez, fait partie des notables sévriens. Son étude, plus que centenaire, s'occupe de la famille Maillard depuis 1855. Normalement, il faudrait des semaines d'arguties légales pour qu'il consente à donner ne serait-ce que l'heure à des enquêteurs. S'il se montre plus ouvert, c'est qu'il s'inquiète pour sa cliente. Sa santé financière est excellente, mais depuis deux ans, elle verse une part importante de ses revenus à une association cultuelle, Notre-Dame-de-Toute-Protection, qui gère le couvent russe du même nom, à Paris. Me Leblanc redoute ce que l'on n'appelle pas encore un abus de faiblesse. À vous de décider du moment où il livrera cette information capitale. Il hésite aussi longtemps que cela vous semblera nécessaire, le bon moment étant « lorsque les investigateurs auront fait le tour de la *Villa Désirée* et commenceront à tourner en rond ». Bien entendu, il se montre beaucoup plus coopératif avec la police qu'avec des journalistes ou de simples curieux.

Le voisinage

La rue des Essarts est une petite rue tranquille, bordée de massives demeures 1900, plantées au milieu de vastes jardins. La *Villa Désirée* est la dernière de la rue qui, juste après, se transforme en allée cavalière et s'enfonce dans le bois de Meudon.

- La villa d'en face est occupée par le vice-amiral **Georges de Montbois**. Veuf, retraité et un peu sourd, il travaille à ses mémoires. Il ne pense pas grand-chose de Mme Maillard, sinon qu'il ne l'a pas vue depuis des semaines. En revanche, sa cuisinière, **Mme Vannier**, était liée avec Jeanne Gilliac. Son témoignage est présenté page 26.
- La villa d'à côté appartient à la famille **Villequiers**, qui vit à Paris et ne compte pas y mettre les pieds avant Pâques. Elle ferait un excellent poste d'observation.
- À côté de l'amiral, un couple de retraités, les **Delorme**, connaît l'essentiel des *Premiers renseignements* présentés ci-dessus.
- Les Delorme étaient amis avec Marie Maillard depuis son installation à Meudon, en 1912, mais depuis la mi-1920, elle avait pris ses distances. Les Delorme estiment que c'est son « cousin », un quadragénaire débonnaire, avec un accent étranger et un double menton, qui l'a poussée à couper les ponts. Le « cousin » a fait de longs séjours à la *Villa Désirée*, au point de paraître installé à demeure à certains moments. Il était parfois accompagné d'une paire de neveux, des jeunes gens peu sympathiques et qui ne parlaient pas très bien français.
- Marie et Hélène Maillard ont quitté la maison début novembre, en compagnie de leur « cousin ». Ils sont partis en taxi. Mme Delorme se souvient de s'être fait la réflexion que « c'était une dépense inhabituelle pour cette chère Marie ». Ah oui, c'était un G7, maintenant que vous m'y faites penser. Capot et flancs bordeaux, haut de caisse noir, on ne peut pas les confondre…

Incidents

En novembre 1923, deux incidents ont secoué la tranquillité de la rue.

- Au lever du soleil, le vendredi 2 novembre, un **grondement** a retenti dans toute la rue des Essarts. MM. de Montbois et Delorme ont tous les deux pensé à un avion du terrain de Villacoublay qui serait passé dangereusement bas. Mme Vannier, plus romanesque, a cru à un tremblement de terre. La meilleure description vient de Mme Delorme. Pour elle, c'était « comme à Paris, quand on est dans un immeuble et que le métro passe juste en dessous. Tout bouge à peine, mais on le sent ». En y repensant, les Maillard sont partis peu de temps après, un jour ou deux…

(Si les investigateurs font un saut au terrain d'aviation de Villacoublay, ils apprennent que personne n'a pris l'air ce matin-là, à cause du brouillard. Et n'importe quel géologue pourra leur dire qu'il n'y a jamais eu de séisme à Meudon.)

Option : surveillance

Si vous le souhaitez, George Ierzoff garde un œil sur la Villa Désirée. Dans ce cas, les habitants de la rue ont également remarqué :

- De la mi-novembre aux alentours de Noël, une grosse berline argentée à la silhouette peu habituelle passait dans la rue une ou deux fois par semaine. Arrivée à la forêt, elle faisait demi-tour devant la maison de Mme Maillard. Montbois, qui a fini par sortir pour demander au chauffeur « s'il pouvait l'aider », sait qu'il s'agit d'une Alvis, une marque britannique peu connue en France.
- La voiture a cessé de venir juste après l'intervention de Montbois. Depuis, un nombre inhabituel de courageux bravent l'hiver pour faire une balade en forêt. Contrairement au « rôdeur » du mois de novembre, ils passent dans la rue sans s'arrêter, mais ils ne sont pas du quartier. Si les investigateurs repèrent l'un de ces intrus, il se contente de sortir de la forêt par une autre allée et de gagner la gare de Meudon. Une fois à Montparnasse, il prend un café avec un inconnu… qui se trouve être Dimitri Ierzoff. Celui-ci rentre bien gentiment faire son rapport à son patron.

Si vous le désirez, Ivan et Youri Gouroff peuvent aussi faire un saut à la villa. Ils passent tard dans la nuit, juste pour récupérer le courrier. S'ils réalisent qu'il y a quelqu'un, ils filent par la forêt.



- À deux reprises au cours du mois de novembre, un **rôdeur** a été vu dans la rue. Les Delorme s'en souviennent à peine. Montbois le décrit comme « un genre de chemineau, avec un gros manteau et une barbe ». Il restait dans la rue à faire les cent pas pendant des heures. Persuadé qu'il repérait les maisons inhabitées avant de revenir les cambrioler, l'amiral est descendu lui intimer l'ordre de partir. « Il m'a insulté dans une langue étrangère, sûrement du polonais, et il a filé sans demander son reste. Non, je n'ai pas prévenu la police, pour quoi faire ? Il ne s'est plus montré. »

Énigmes

Les lieux

La villa est un honnête cube de pierre chaulée avec un toit d'ardoise, comme on en voit des centaines autour de Paris. Le jardin, assez vaste, comporte une cabane de jardinier sans mystère. Il est entouré de murs – dont un, percé d'une petite porte, donne directement sur la forêt. L'autre accès est une haute grille en fer forgé.

Pour l'essentiel, la *Villa Désirée* est une maison bourgeoise et sans mystère, avec beaucoup de bibelots 1900, des têtières en dentelle sur les fauteuils, et ainsi de suite. Il y a l'eau courante, mais pas l'électricité. Mme Maillard s'éclairait au gaz, cuisinait au charbon et se chauffait au bois.

La boîte aux lettres ne contient rien d'intéressant, mais surtout, elle n'est pas pleine. Les courriers les plus anciens ont été distribués le 10 janvier, alors que les Maillard sont partis depuis début novembre.

Rez-de-chaussée

Au rez-de-chaussée, les visiteurs découvrent un grand et un petit salon, une salle à manger, une cuisine et un cellier. Les éléments suivants sont frappants :

- **Le désordre**. La cuisine et le petit salon, qui donnent sur l'arrière, sont pleins de traces de chaussures boueuses, de bouteilles vides, de couvertures et autres signes d'occupation par des individus peu soigneux. Posé près de l'évier, un couteau à découper porte de très légères traces de sang humain à la jointure de la lame et du manche…
- **La Russie**. Un samovar trône dans le grand salon. Une vitrine est pleine d'œufs peints. Des photos montrent une Mme Maillard beaucoup plus jeune posant avec des prêtres barbus et des paysans en blouse, sans oublier, bien sûr, ses pensionnaires.

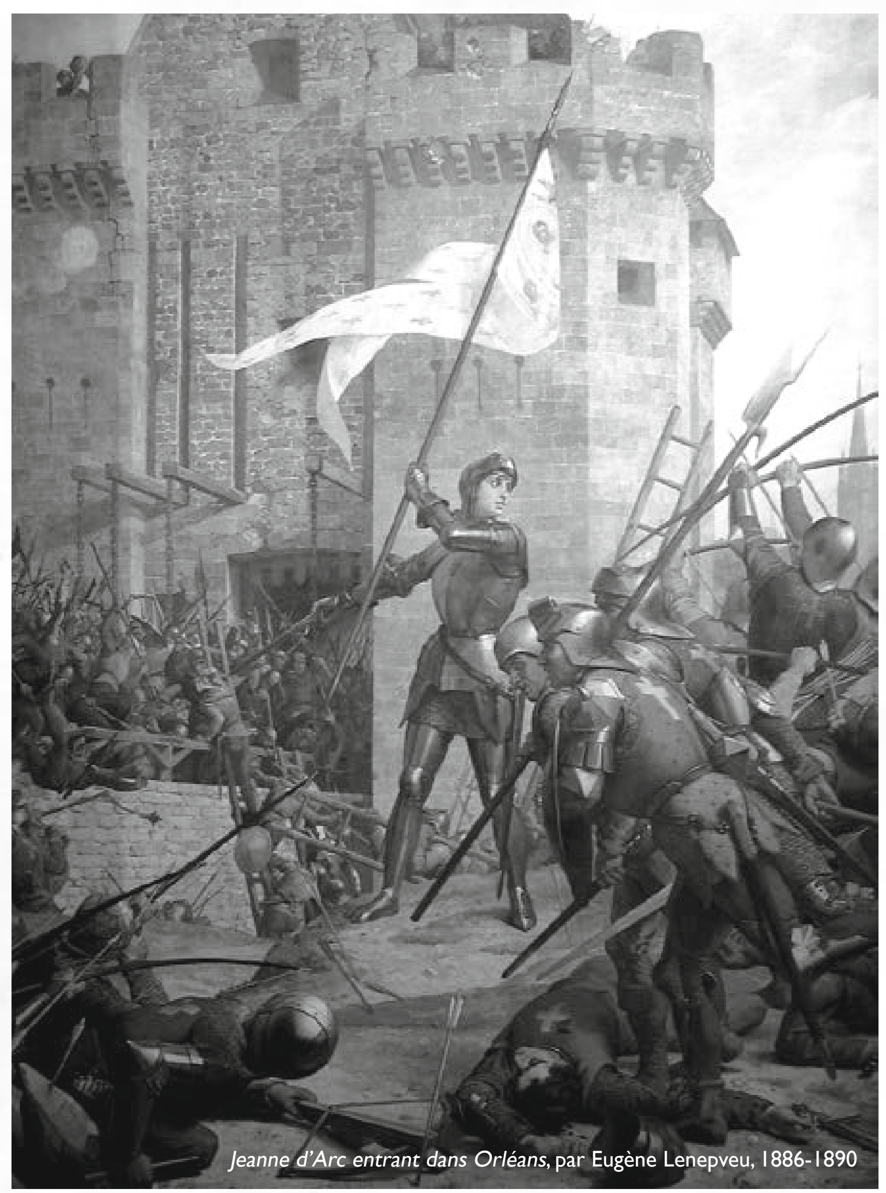
Premier étage

L'étage recèle des indices plus préoccupants. Les deux chambres qui donnent sur l'avant de la maison sont tout à fait normales, tout comme le bureau et la salle de bains. Restent deux pièces plus inquiétantes :

- **La chambre des ténèbres.** Entièrement tendue de noir, elle est vide. Quatre crânes massifs, visiblement pas humains, occupent ses angles (un test de **Zoologie** montre qu'il s'agit de crânes de porcs). Fixés au sol par de petits pieux de fer, ils ont joué un rôle dans le rituel par lequel Borislav a rompu les liens entre Hélène et Sophia. Il y a quelques gouttes de sang séché par terre (celui d'Hélène, mais c'est impossible à déterminer).



- **La chambre de lumière.** C'est la chambre d'Hélène. Entièrement tendue de blanc, avec des meubles austères et blancs, elle a quelque chose de monacal. Une gravure représente saint Michel et une icône saint Georges, tous deux occupés à terrasser des dragons. Les deux archanges encadrent une reproduction de *Jeanne d'Arc entrant dans Orléans*, le célébrissime tableau de Lenepveu qui figure dans toutes les salles de classe de France et de Navarre.


Jeanne d'Arc entrant dans Orléans, par Eugène Lenepveu, 1886-1890

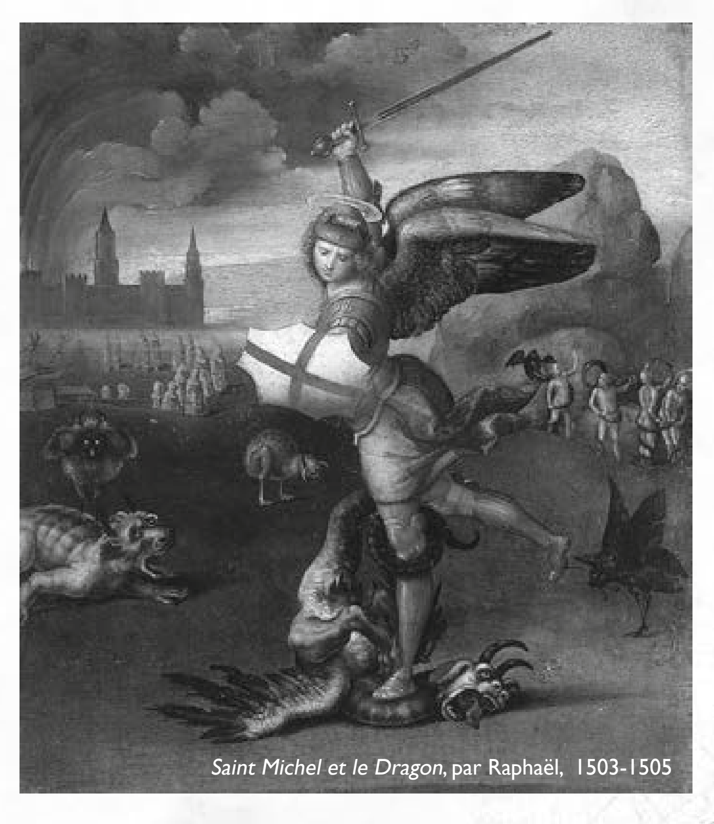
Dans toutes les chambres, un examen des placards montre l'absence de valises et de vêtements. Dans le bureau, un rayonnage vide donne à penser que des livres ont été emmenés. Tout indique un départ organisé.

Le grenier
Le grenier comporte plusieurs chambres de domestiques. Toutes sauf une ont été converties en débarras. La dernière, celle de Jeanne Gilliac, est modeste, bien rangée, et sans mystère.

Un taxi ?
Si les investigateurs se renseignent auprès des taxis G7, ils apprennent que la voiture qui est venue prendre les Maillard à leur domicile le 3 novembre n'était autre que celle… d'Igor Loban. Elle avait été commandée la veille, par téléphone, depuis un café du centre de Meudon. L'homme qui avait appelé avait un fort accent russe, mais il s'était présenté comme « M. Maillard ». Il avait spécifiquement demandé ce chauffeur.
La course a pris deux heures à Loban, qui s'est gardé de donner plus de détails à son superviseur. En revanche, il a ensuite chargé un passager à Montparnasse.

Un rôdeur mort
En été, le bois de Meudon est une petite forêt pittoresque percée d'allées cavalières et ponctuées d'étangs. Noyée par la pluie puis engloutie sous la neige, elle est moins avenante… et moins fréquentée. Le corps du rôdeur signalé par les voisins de la


Icône portative de Saint Georges, Musée Byzantin et Chrétien d'Athènes


Saint Michel et le Dragon, par Raphaël, 1503-1505



villa s'y décompose gentiment depuis deux mois, sommairement enfoui sous un tas de feuilles mortes. Ivan et Youri ont eu l'intelligence de le cacher à plusieurs centaines de mètres de la rue des Essarts. Du coup, il y a peu de chances pour que les personnages le découvrent seuls, mais entre la police et les passants, il est tout à fait possible qu'il refasse surface.

La décomposition, la pluie et les renards l'ont beaucoup abîmé. C'était un homme barbu, de grande taille, pauvrement vêtu. Consulté, l'amiral reconnaît ses vêtements. Il a été poignardé, un coup dans le dos, en plein cœur. L'arme du crime est le couteau à découper que les investigateurs ont peut-être repéré dans la cuisine de la villa. Rien ne permet d'établir son identité, mais son pardessus porte une étiquette en cyrillique, celle d'un tailleur de Moscou…

Cette fois, Andreï Ierzoff ne l'identifie pas : tous les agents de George n'ont pas transité par la Fraternelle.

Madame Vannier

Mme Vannier, la domestique des Delorme, est une respectable dame d'une cinquantaine d'années. Elle était en très bons termes avec Jeanne Gilliac, qui servait Mme Maillard depuis son retour en France. Elle hésite à parler à la police, et plus encore à des étrangers. En revanche, des messieurs discrets et généreux la trouveraient toute prête à s'épancher, mais pas chez les Delorme. Un rendez-vous dans un café surchauffé de la place du Marché, alors qu'elle fait ses courses du matin, lui conviendrait bien.

Jeanne répétait souvent qu'il « s'en passait de drôles » à la villa. « Elle a failli rendre son tablier à plusieurs reprises, même. Alors que c'est si dur de retrouver une bonne place, de nos jours. » Mme Vannier pense que tout cela était à cause du « cousin », un Russe que Jeanne appelait « cette espèce de Raspoutine ».

Elle a vu Jeanne pour la dernière fois le 3 novembre, peu après le départ de ses maîtres. Mme Maillard l'avait chargée de fermer la maison, lui avait remis six mois de gages, et lui avait promis de lui donner des nouvelles très bientôt.

Jeanne Gilliac

Mme Vannier ignore où se trouve Jeanne, mais elle sait qu'elle a un frère à Paris. À partir de là, les investigateurs peuvent éplucher l'annuaire ou les registres des contributions. Un Léon Gilliac tient une épicerie rue des Cascades, à Belleville. Si les personnages vont le voir, ils ont le plaisir d'apprendre qu'il héberge sa sœur en attendant que Mme Maillard refasse surface.

Jeanne Gilliac est une petite femme sèche, entre deux âges, qui ne tient pas à perdre sa place en bavardant avec des inconnus. Elle commence par expliquer que Mme Maillard est en vacances dans le Sud et lui a dit qu'elle reviendrait à Meudon en mars. Si les investigateurs parlent des six mois de gages qu'elle a reçus à son départ, elle se trouble. S'ils se montrent sympathiques et lui font comprendre qu'ils en savent déjà long, elle s'ouvre…

Elle leur parle longuement de « Raspoutine », de son vrai nom Borislav Gouroff, « un monsieur russe que Madame connaissait d'avant ». Venu en visite pour quelques jours, en juin 1920, il n'est jamais vraiment reparti, même s'il s'absentait parfois pour de longues périodes. Sans que cela ait jamais été dit clairement, Jeanne le soupçonne d'être le père de la petite Hélène.

Il a vite pris un ascendant complet sur Mme Maillard, chassant le personnel, faisant réaménager les chambres, décidant des sorties, des menus et des activités de la famille. « Que des laitages et des légumes pendant des jours, des prières à tire-larigot, surtout pour la petite. Je devais balayer l'étage avec un balai de frêne qu'il m'avait fabriqué lui-même, et en récitant le Notre Père au moins une fois par pièce… » Le mot « gourou » ne fait pas partie du vocabulaire de Jeanne, mais c'est le message que vous devez faire passer aux investigateurs.

Concernant les « neveux », elle explique qu'ils s'appellent Ivan et Youri, « une paire de bons à rien qui s'incrustaient dans ma cuisine pendant des jours entiers. Et *eux*, ils avaient droit à l'alcool, je peux vous le dire. » Ils avaient de longs conciliabules en russe avec Borislav.

L'événement du 2 novembre ? « Toute la maison a tremblé et… grogné, je ne vois pas comment dire autrement. Ça venait de partout à la fois, de la cave, du grenier. Un bruit affreux, j'en fais encore des cauchemars, comme si… comme si… toute une porcherie était en train de bâfrer sa pâtée à dix centimètres de votre oreille. Juste après, Madame a crié, à l'étage. Monsieur Borislav est sorti de la chambre noire, il portait Mademoiselle Hélène dans ses bras. Elle était évanouie, la figure toute pleine de sang. Elle s'est vite remise. Elle avait juste saigné du nez. Madame et Monsieur Borislav ont discuté tout l'après-midi. Ils ont envoyé Youri au café pour qu'il commande un taxi par téléphone. Cette nuit-là… J'avais barricadé ma porte et j'ai prié tant que j'ai pu, mais il y a eu des *bruits*, comme si quelqu'un rôdait dans les couloirs. Et puis, au matin, tout le monde est parti en me laissant fermer la maison. »

Notre-Dame-de-Toute-Protection

Renseignements généraux

Si les investigateurs s'informent, ils apprennent sans trop de mal les faits suivants :

- « L'église orthodoxe russe hors frontières » s'est séparée en 1920 du patriarcat de Moscou, perçu comme inféodé aux bolcheviks. Grâce à des dons privés et à des arrangements avec l'archevêché de Paris, sa branche française s'est dotée de quelques modestes églises et couvents.
- Le monastère de Notre-Dame-de-Toute-Protection est installé avenue de l'Observatoire, non loin du carrefour de Port-Royal. C'est à deux pas de Montparnasse, où Igor Loban a chargé un client dans l'après-midi du 3 novembre.
- Installé dans les locaux d'un petit couvent de bénédictines fermé en 1905, il abrite douze moines.
- Il a récemment fait parler de lui dans la presse (voir le document 7, ci-contre).

DESCENTE DE POLICE AU MONASTÈRE !

PARIS, le 8 janvier – Prenez un Russe, un beau Russe comme nous nous les imaginions avant la guerre : grand, maigre, la barbe longue et les yeux brûlants de foi. Que veut-il ? Quels plans grandioses de régénération de l'espèce humaine mijotent dans cette cervelle slave ? Tient-il une Bible et un rosaire ? Voilà un mystique tout juste échappé de Dostoïevski. Brandit-il *Le Capital* et un poignard ? C'est un sectateur de Lénine rêvant au bonheur du prolétariat par le meurtre et l'incendie.

Ceux qui nous occupent portent des bures noires et égrènent de pacifiques chapelets. Mais voilà, l'habit fait-il le moine ? C'est ce que les policiers du quartier de Montparnasse ont entrepris de vérifier dans la journée d'hier. Conduits par le commissaire Bosson, ceint de son écharpe tricolore, ils ont inspecté le monastère de Notre-Dame-de-Toute-Protection de la cave au grenier. Leurs découvertes n'ont pas été rendues publiques, et pour cause : tout indique qu'ils ont fait chou blanc. Ces moines étaient bien des moines, certes un peu plus barbus que nos coutumes l'exigent, mais sans plus. Dormez en paix, ô voisins anxieux qui avez jugé bon d'arracher un commissaire de police à ses augustes occupations : point de bombes, de fusils ou de propagande ici, juste de l'encens, des Bibles et de la foi !

Une descente ?

Si les investigateurs consultent le commissaire Bosson, mentionné dans l'article, il leur explique que tout au long du mois de décembre, il a reçu des lettres anonymes. Leurs auteurs affirmaient que le monastère était une couverture pour les services secrets soviétiques, il était question de caches d'armes…

Début janvier, une discrète enquête de voisinage a permis à la police d'apprendre que les riverains s'inquiétaient de drôles de bruits nocturnes au monastère, des sortes de grondements, accompagnés de chants particulièrement bruyants, comme si les moines avaient cherché à les couvrir.

La perquisition s'est déroulée dans une ambiance courtoise, mais tendue. Les papiers de toutes les personnes présentes ont été vérifiés, y compris ceux des laïcs présents sur place : « Une dame âgée et sa petite-fille, ainsi qu'un Russe. Ils faisaient une retraite spirituelle dans le bâtiment des hôtes. » Oui, les deux Françaises s'appelaient Maillard.

Les lettres anonymes ont été archivées. Rédigées en français, tapées à la machine sur un papier banal et expédiées du bureau de poste de Vaugirard, elles n'ont rien de spécial à dire. Elles sont l'œuvre de Georges Ierzoff, qui souhaitait désorganiser la défense de Borislav… et qui y est partiellement arrivé, comme nous le verrons plus loin.

Le monastère

De l'extérieur, on ne voit qu'un haut mur qui longe l'avenue de l'Observatoire, coupé par une porte cochère peinte en noir. Le couvent est encadré par des immeubles haussmanniens, qui le dominent de toute leur hauteur, et dont certains appartements fournissent d'excellents postes d'observation.

Les bâtiments sont organisés autour d'un petit parc planté de grands arbres qui gênent la visibilité, mais on peut distinguer une petite villa à gauche de l'entrée, une chapelle adossée à un cloître vers le centre, et un long bâtiment bas qui doit abriter cellules et réfectoires.

Si les investigateurs restent une nuit en observation, ils entendent effectivement des bruits désagréables, mal couverts par des chants religieux. Grondements ? Grognements ? Chacun les interprète à sa manière, mais même à distance, ils sont assez perturbants pour causer une perte de 0/1 point de SAN. Interrogés, les riverains confirment que cela se produit presque chaque nuit depuis début novembre, généralement fort tard, et qu'il n'y a pas moyen de s'y habituer.

Si les investigateurs cherchent à s'introduire dans le monastère sous un prétexte quelconque, ils en seront pour leurs frais : un moine les écoute, puis leur claque le judas au nez.

En revanche, s'ils disent quelque chose comme « nous arrivons de Meudon pour voir Mme Maillard », le moine leur demande de patienter. Après une ou deux minutes d'attente, la porte s'ouvre.

Prise de contact

Les investigateurs sont conduits dans la villa des hôtes. Ils sont accueillis par le père Isaac, le supérieur du monastère *(la cinquantaine, grand et maigre, avec une longue barbe grise. Son français est lent, mais presque sans accent)*. À ses côtés, une petite dame dans la soixantaine, l'air fragile et épuisé, qui se cramponne à une grande croix d'or : Marie Maillard. Après presque trois mois de siège par une créature hostile, le père Isaac et Mme Maillard sont au bord de l'effondrement. Ils voient dans les investigateurs la réponse à leurs prières. Du renfort, enfin !

S'ils demandent des nouvelles des autres habitants de la villa, les investigateurs apprennent que :

- **Hélène** prie dans la chambre voisine, sous la surveillance d'un moine. Elle a perdu du poids et ses cheveux sont blancs, mais elle a l'air d'aller bien. Elle a un petit quelque chose de lointain, d'extatique…
- **Borislav** est mort dans la nuit suivant la descente de police. « Nous n'avons pas eu le temps de reconsacrer les lieux comme nous l'aurions dû… Il y avait une faille. Le démon s'est concentré sur lui. Il s'est étouffé dans son propre sang. » Les moines l'ont enterré discrètement dans le jardin… non sans lui avoir coupé la tête et planté un pieu dans le cœur, conformément à ses dernières volontés.
- **Ivan et Youri** n'ont jamais séjourné au monastère. Ils se contentent d'y passer de loin en loin pour déposer le courrier. Lors de leur dernière visite, peu après la mort de leur père, ils ont promis à Mme Maillard de l'aider. Elle les soupçonne d'avoir pris la fuite.

Enfin, Mme Maillard ne connaissait **Loban** que comme le chauffeur « de confiance » déniché par Youri, qui les a conduits à l'abri.

Mais enfin, que se passe-t-il ?

Mme Maillard leur explique sans trop de réticences ce qu'elle a appris de Borislav. La famille Gouroff est maudite depuis un « incident » qui s'est produit en Russie, une cinquantaine d'années plus tôt. Selon Borislav, son grand-père Piotr a affronté « une sorte de démon ou de vampire ». Les détails sont hélas imprécis. Quoi qu'il en soit, depuis, tous les descendants de ce Piotr sont anormaux. Or, Hélène est la fille de Borislav. Lorsque ce dernier est arrivé en France, quelque chose était en train


Le Père Isaac

Mais… nous sommes maudits !

S'il y a des Maudits parmi les investigateurs, c'est probablement au cours de l'épisode du monastère qu'ils réaliseront que leurs phobies et autres traits anormaux ne sont pas *juste* des bizarreries, *et ce, même s'ils ne font pas partie de la famille Gouroff*. Cette révélation leur coûte 1/1d3 points de SAN, et devrait renforcer leur volonté d'aller au fond de l'affaire.

de lui arriver. Cette petite fille de 8 ans écrivait des poèmes « épouvantables, à faire rougir Baudelaire ». Les animaux refusaient de l'approcher.

Borislav l'a prise en main. Il a fait de son mieux pour la maintenir sur la voie de l'humanité, puis pour la mettre sur le chemin de la sainteté. Le 2 novembre, il a tenté d'évoquer le démon et de briser les liens qui l'unissaient à Hélène. Il a réussi, mais le monstre veut à tout prix la récupérer. Il ne les lâche pas, même dans ce refuge.

Enfin, Mme Maillard sait, de manière assez floue, que le démon a des serviteurs mortels. Ivan et Youri, les fils de Borislav, s'efforçaient de les repérer.

Assiégés !

Si les investigateurs demandent à passer la nuit au monastère, ils sont les bienvenus, à condition qu'ils se conforment aux conditions dictées par le père Isaac : ils doivent se purifier, jeûner et se vêtir comme des moines. Les femmes ont accès à la maison des hôtes, au jardin et à la chapelle, le reste du monastère leur est interdit. Et bien sûr, il n'est pas question de porter des armes.

À la tombée de la nuit, Hélène est installée dans l'église. Le père Isaac dispose quatre coupelles pleines d'eau bénite aux quatre points cardinaux. Il se sert d'une partie de leur contenu pour tracer un cercle autour de la jeune fille. Après quoi, il prononce de nombreuses prières en slavon. Des investigateurs russes reconnaîtront quelque chose qui ressemble à un exorcisme.

Après un repas frugal, les moines gagnent la chapelle et commencent une veillée qui se prolongera jusqu'au matin.

Cette nuit-là, les grognements commencent vers 4 heures, au moment où la vigilance des veilleurs est au plus bas. Ils résonnent tout autour de l'église, comme si un troupeau d'énormes porcs affamés tournait autour du bâtiment, puis, sans crier gare, se font entendre à l'intérieur. Les moines chantent. Hélène, réveillée par le bruit, prie. Du sang commence à couler le long des murs, accompagné d'une étrange odeur de pourriture sèche. Les cierges s'éteignent un à un. Les grognements deviennent assourdissants. Ils sont accompagnés d'une sensation de *pression*, comme si toute l'église se retrouvait au fond de l'océan (SAN : 1d3/1d6).

Puis tout s'arrête. Le sang disparaît. Le reste de la nuit sera paisible.

« Parfois, il n'y a pas d'attaque. Parfois, il y en a trois par nuit. Nous nous en sortons bien, cette fois », souffle le père Isaac.

Horreur, nous sommes vraiment maudits !

S'il y a des Maudits dans le groupe, au moment où l'attaque atteint son point culminant, ils ont l'impression que des doigts glacés leur effleurent le front… avant d'entrer dans leurs cerveaux et de les malaxer.

Ils sont tous touchés en même temps, et perdent 1d3 Points de vie et 1/1d6 points de SAN. Une perte supérieure à 5 points de SAN implique une brève possession. Elle ne dure qu'un round, juste assez pour que l'investigateur essaye de renverser l'un des récipients d'eau bénite (test de DEX). Même s'il réussit, c'est insuffisant pour mettre Hélène en danger, mais les personnages doivent avoir l'impression que c'était moins une !

Borislav passait la nuit bouclé dans la cave de la maison des hôtes, enfermé dans un autre cercle et gardé par les deux moines les plus costauds. Si les investigateurs restent au monastère, c'est le traitement qui leur sera réservé, désormais.

Ce que savait Borislav

Mme Maillard les prévient d'emblée que lors de leur dernière visite, Ivan et Youri ont emporté une partie des notes de leur père.

Restent :

- Un fragment en russe de la *Chronique du temps passé,* concernant un drame qui s'est déroulé à Polotsk, en l'an

Document 8 – Les notes de Borislav, 1ère partie

1. QUE S'EST-IL PASSÉ EN 1874 ?

Piotr n'a pas survécu pour nous raconter. Ce que je sais, je le tiens de mon père et de mon oncle.

Leur témoignage est-il fiable ? Non. Ils se contredisaient et changeaient de version d'une narration à l'autre. Noyau : Piotr tentant de châtier une mauvaise femme, échouant et mourant. Cela se serait produit le 5 février 1874.

Rien de sûr à part ça.

~~Sources~~ en Russie inaccessibles.

Qui était-elle ?

Pourquoi Page a-t-il essayé de la tuer ?

2. COMBIEN SOMMES-NOUS ?

Descendance de Piotr :

Mon père, Piotr Pétrovitch et mon oncle Arkady Pétrovitch, morts tous les deux.

De mon père, moi, puis Sergeï.

De moi, Ivan, Youri, puis Hélène.

De Sergeï, Constantin.

D'oncle Arkady ? Des cousins, au moins trois.

D'eux ? J'ai entendu parler d'au moins six enfants.

Entre quinze et vingt personnes, pas plus.

3. ALORS, D'OÙ VIENNENT LES AUTRES ?

Quelle est cette foule qui hante mes rêves ? Sont-ils à son service ? Tous ? Une partie d'entre eux ? Combien ?

Frapper à l'aveugle, c'est prendre le risque de tuer des innocents. Je m'y refuse, quoi qu'en pense Youri.

Si le démon est en France, qui l'y a conduit ?

4. QU'EST-ELLE ?

Chair incorruptible, sur laquelle le temps n'a pas de prise. Ranft était à coup sûr très loin de la vérité, mais sur quoi se trompait-il ?

Il n'a pas vu la malédiction.

Il faut trancher la tête du monstre elle doit mourir et être la seule à mourir. Sans quoi, le sang des innocents retombera sur la tête des meurtriers, et le cycle continuera.

La trouver avant de l'exécuter.

Est-elle rue V. ?

Qui, là-bas, est à son service ? Tous les occupants ? Seulement la Fraternelle ? Ou juste une partie de ses membres ? Andreï ?

6600 de la Création (1092 dans le calendrier grégorien). Pendant des mois, les morts auraient refusé de se tenir tranquilles, sortant des cimetières pour agresser, puis tuer, les vivants. Ils étaient invisibles, mais laissaient des marques de sabots, comme s'ils étaient à cheval.

- *De Masticatione Mortuorum in Tumulis*, un court traité en latin rédigé à la fin des années 1720 par un pasteur allemand, Michaël Ranft. Il s'y efforce entre autres de démontrer que les morts agités qui rongent leur linceul n'existent pas, tout en fournissant de nombreux détails à leur sujet. Une journée et un test de **Latin** suffisent à le lire.
- Un ensemble de notes en russe dont les morceaux les plus importants figurent page 28, dans le document 8.

Bilan provisoire

Les notes de Borislav les ramènent vers la rue Vercingétorix, à la Fraternelle. Mais alors qu'ils y avaient trouvé de l'aide dans l'acte I, cette fois, l'organisation semble impliquée dans quelque chose de sinistre.

Deux questions de taille restent ouvertes :

- **Que faire des assiégées ?** Pour l'instant, Hélène et sa grand-mère sont à peu près en sécurité au monastère, mais tôt ou tard, le monstre franchira les barrières. Est-il envisageable de les déplacer, et si oui, où les envoyer ? Hélène est prête à accompagner les investigateurs. M[me] Maillard refuse de laisser sa petite-fille partir sans elle. Le père Isaac est hostile à toute action précipitée, mais serait soulagé de voir sa communauté retrouver la paix.
- **Où sont Youri et Ivan ?** Ils ont une partie des notes de leur père et ont promis d'aider leur demi-sœur. Quels sont leurs projets ?

Acte III : La maison des morts inquiets

Première approche

Si les investigateurs sont prudents, ils prendront sans doute le temps de se renseigner sur les lieux avant de s'y rendre.

La Fraternelle

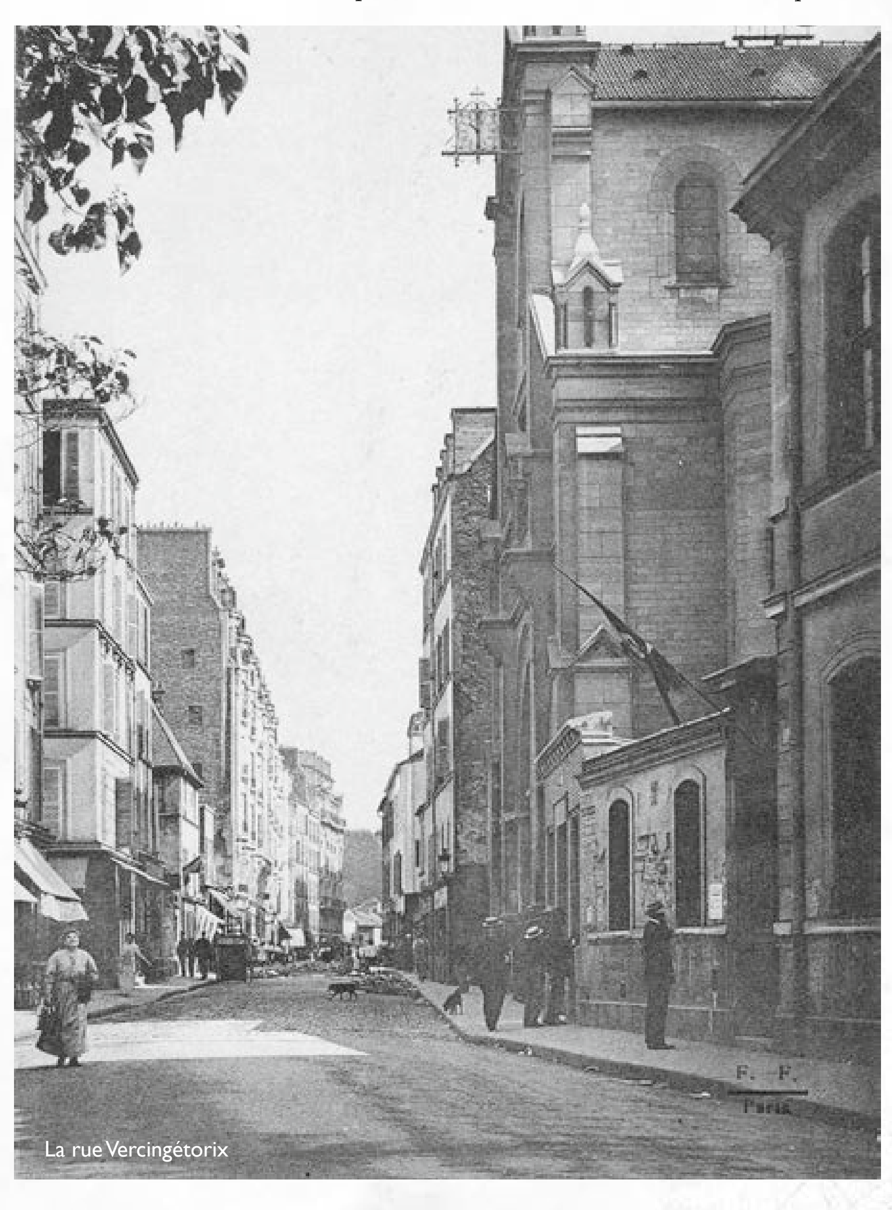
Un épluchage patient du *Journal officiel* permet de retrouver les **statuts** de l'association, déposés en préfecture le 12 décembre 1919. Elle est vouée à aider « par tous moyens » les réfugiés arrivant de « tous les territoires de l'Empire russe tel qu'il était défini au 1[er] août 1914 ». Elle est présidée par George Alexandrovitch Ierzoff, avec une certaine Elizabeth Alexandrovna Ierzova pour trésorière, et Andreï Georgevitch Ierzoff comme secrétaire. Le siège est au 5, rue Vercingétorix. George et Elizabeth habitent avenue de Versailles, dans le sud du XVI[e] arrondissement. Andreï vit au 83 rue Vercingétorix.

Si les investigateurs ont des **contacts officiels** au ministère des Affaires étrangères, voire à la Société des Nations, ils peuvent apprendre que la Fraternelle a plutôt bonne réputation auprès des autorités. Financée par des fonds privés, ce qui est apprécié en ces temps de disette budgétaire, elle travaille en bonne intelligence avec les autorités consulaires françaises d'Helsinki, de Tallinn, de Riga, de Varsovie et de Bucarest. Ses agents présentent peu de dossiers, mais ils sont toujours solides.

Il existe de nombreuses **structures similaires**, fondées et financées par des réfugiés russes. Si le groupe se renseigne auprès d'elles, ils découvrent que la Fraternelle n'est pas très appréciée. Entre autres griefs, on reproche à sa direction de se montrer exagérément sélective, ce qui la conduit à n'accueillir que peu de monde. Son apolitisme et sa position à l'écart des luttes de pouvoirs entre émigrés déplaisent aussi, mais n'ont pas d'importance dans le cadre de ce scénario.

5, rue Vercingétorix

La **rue Vercingétorix** est une longue rue triste, qui part de l'avenue du Maine et descend jusqu'aux boulevards extérieurs. Sur une bonne partie de son parcours, elle est parallèle à la tranchée ferroviaire de la gare Montparnasse. Le 5, un immeuble de rapport dont la peinture blanche s'écaille, se trouve à l'entrée de la rue, à deux pas du métro Gaîté. Le cimetière du Montparnasse est tout proche, mais il se trouve de l'autre côté de l'avenue du Maine. Celle-ci trace une frontière discrète, mais sensible, entre les quartiers



La rue Vercingétorix



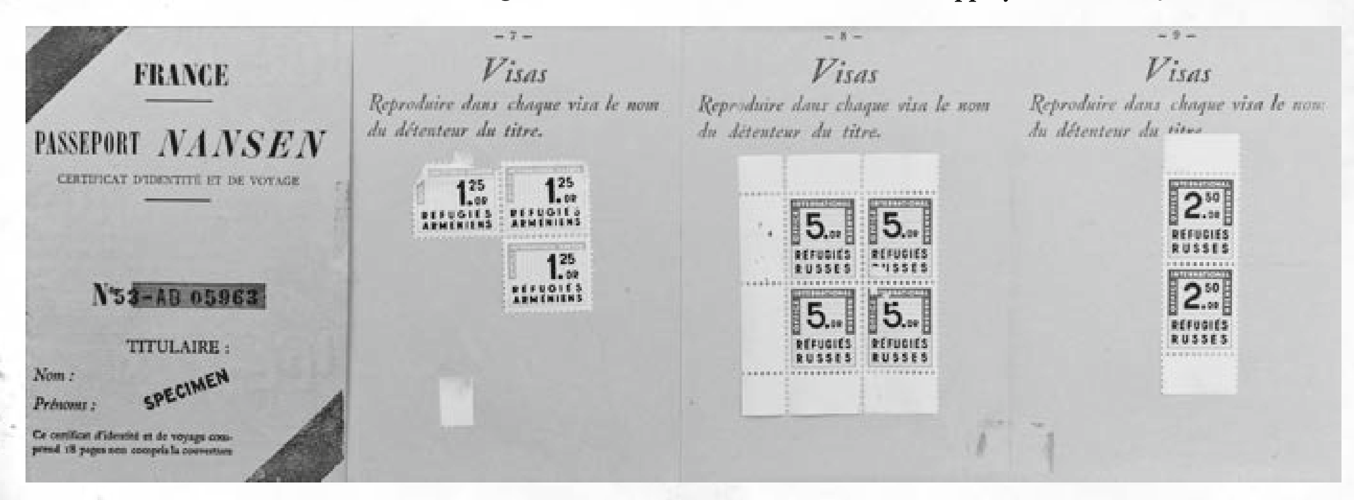
Une façade de la rue Vercingétorix

populaires du sud de l'arrondissement et une partie plus bourgeoise, au nord.
Le **choix de cet emplacement** est un peu étonnant. La plupart des émigrés russes ont gravité vers le sud du XVe arrondissement, ou vers les communes périphériques comme Boulogne. Dans le XIVe, en dehors de la minuscule colonie russe de Montparnasse, ils sont rares. Certes, le XVe arrondissement est à un quart d'heure de bus, mais cette relative isolation est-elle voulue ? (La réponse est « oui ».)
Il est possible de consulter le **cadastre** à la mairie du XIVe arrondissement. L'immeuble du 5, rue Vercingétorix, appartient à… M. George Ierzoff, qui l'a acheté en janvier 1920. Les impôts fonciers sont réglés en temps et heure.
La mairie est également le dépositaire des services de **l'état civil**, qui enregistre naissances et décès. Or, au cours de ces trois dernières années, six personnes sont mortes dans l'immeuble. ***Egon Baltabeff*** (42 ans) et ***Sandra Ierzova*** (73 ans) ont été emportés par des crises cardiaques. Le petit ***Boris Zadornoff*** (3 mois) est mort subitement dans son sommeil. ***Jacob Oumanoff*** (36 ans) et ***Anton Komzine*** (39 ans) ont succombé à un « épuisement consécutif à des privations ». Enfin, ***Konstantina Nassonova*** (24 ans) a succombé à la tuberculose. Ces trois derniers cas concernent des réfugiés arrivés malades et qui ont succombé au bout de quelques jours. Les médecins n'ont rien remarqué de suspect, et les certificats de décès sont en règle.
Si les investigateurs prennent le temps de se renseigner aux alentours, ils tombent sans trop de mal sur des **riverains** mécontents. En effet, tout au long de l'année 1920, le nouveau propriétaire a donné congé à tous les locataires, « même des vieux qui étaient là depuis trente ou quarante ans, vous vous rendez compte ? » Les nouveaux sont tous des Russes qui ne parlent pas bien français et vivent entre eux. Alors certes, il n'y a rien de bien précis à leur reprocher et ils se tiennent bien tranquilles, mais quand même, hein, c'est pas des Français, et puis les Russes, ils nous ont bien laissé tomber pendant la guerre.

George Alexandrovitch Ierzoff et Elizabeth Alexandrovna Ierzova

Qui sont ces gens ?
Ces ex-citoyens russes, devenus apatrides en 1922, sont titulaires d'un passeport Nansen qui les autorise à vivre en France jusqu'en 1932. Pour obtenir ce titre de séjour, ils ont rempli des dossiers et laissé des **traces bureaucratiques** à la préfecture de police, au ministère des Affaires étrangères et au haut-commissariat aux réfugiés de la SDN, à Genève. Les consulter permet d'apprendre qu'ils sont originaires de Polotsk ; qu'ils sont frère et sœur ; qu'ils sont nés en 1856 et 1859 ; et qu'ils ont émigré en France en août 1919. Ils jouissent des débris d'une grosse fortune, dont une partie avait été placée en Suisse avant la guerre.
À leur arrivée, George et Elizabeth étaient accompagnés d'une tante âgée, Natalia Ierzova. Le Carnet mondain du *Figaro* du 17 décembre 1919 mentionne son décès. Elle est enterrée au **cimetière du Montparnasse**.
Si les personnages ont des contacts dans des **cercles occultes ou décadents**, ils peuvent apprendre que George y est réputé pour sa collection de masques mortuaires du XIXe siècle.

Prise de contact
Les Ierzoff vivent dans un gros immeuble bourgeois dans le sud du XVIe arrondissement, du côté de la porte de Saint-Cloud.
Si les investigateurs demandent à les voir, ils sont reçus par George, un vigoureux sexagénaire, dans un salon plein de masques mortuaires en plâtre qui les contemplent de leurs yeux aveugles.
S'ils insistent pour rencontrer Elizabeth, ils s'entendent répondre qu'elle est alitée – ce qui est vrai, s'ils forcent sa porte, ils se retrouvent en face d'une vieille dame maladive, mais indignée.
Ils ont aussi un valet prénommé **Hippolyte**, marié à **Josée**, la bonne.



Dimitri, le chauffeur de leur grosse Alvis argentée, occupe l'une des chambres de bonne du sixième étage. Hippolyte et Josée sont d'honnêtes salariés, mais Dimitri est un lointain cousin.

George n'est pas disposé à discuter de la manière dont son fils dirige la Fraternelle, ni à s'étendre sur sa situation de fortune. Il n'est pas non plus désireux de parler de ses origines ou de sa famille. Des investigateurs importuns sont mis à la porte, poliment mais fermement.



GEORGE IERZOFF

67 ans, chauve, moustache et barbiche blondes qui grisonnent, trapu mais costaud. Affectionne les costumes sombres ou, lorsqu'il est chez lui, les vestons d'intérieur en velours grenat. Son français est parfait, sans une trace d'accent.

DEX	70

Points de vie : 14
Impact : 0
Carrure : 0
Santé Mentale : 22

Compétences :

Contacts (Quai d'Orsay)	50 % (25/10)
Crédit	70 % (35/14)
Occultisme	30 % (15/6)
Placements boursiers	60 % (30/12)
Psychologie	60 % (30/12)

Langues :

Français	85 % (43/17)
Russe	90 % (45/18)

Armes :
Armes de poing (cal. 22) 40 % (20/8), 1D6 France

Malédiction :
Effrayant
Ami des morts

S'il a l'impression que les investigateurs sont susceptibles de poser des problèmes, il demande à Dimitri de garder un œil sur eux. S'ils lui semblent dangereux, il lui ordonne de dérober quelque chose leur appartenant, soit sur eux, soit chez eux. Dimitri est assez intelligent pour ne pas agir seul face à un groupe. Soit il se procure des renforts rue Vercingétorix, soit il attend qu'il n'y ait plus personne chez eux…

S'il entre en possession d'un objet appartenant à un investigateur, Elizabeth lâche Sophia à ses trousses dès la nuit suivante.

Un détour par le cimetière

La tombe de Natalia est une chapelle massive, un peu prétentieuse, dans le tout petit carré orthodoxe du cimetière. La porte est fermée à clé en permanence. Il faudra la forcer (de nuit, sous la neige…). Le seul caveau occupé porte une plaque au nom de « Natalia Konstantinovna Ierzova, 1833-1919 ». Les investigateurs s'attendent certainement à trouver un cercueil vide. De fait, il ne contient que des sacs de sable… mais il a été défoncé de l'extérieur, les sacs ont été éventrés par des griffes, et à la tête du cercueil, la terre est anormalement meuble. En clair, les personnages ne sont pas les premiers profanateurs. S'ils creusent, ils débouchent sur un tunnel, puis sur un autre… et tôt, ou tard, sur des goules (voir page 37).

Dans l'immeuble

Il serait étonnant que les investigateurs ne tentent pas de s'infiltrer rue Vercingétorix sous un prétexte ou un autre. Glaner des informations auprès des locataires s'avère difficile, à moins d'être russophones.

La Fraternelle

- **Lieux.** L'association occupe la partie gauche du rez-de-chaussée de l'immeuble. Ce qui devrait être une boutique a été converti en salle de réception et secrétariat. Deux petites pièces, à l'arrière, abritent deux bureaux, celui d'Andreï Ierzoff et celui d'Alexandre Zadornoff, l'administrateur. Ce dernier sert également de salle d'archives.
- **Personnel.** Le secrétariat est assuré par **Alina Nassonova** *(la vingtaine évaporée, lit des magazines de cinéma)* et par **Maria Komzine** *(la trentaine sérieuse, s'exerce à la sténo pendant ses pauses)*. Elles reçoivent le public et aident les deux cadres. **Alexandre Nicolaïevitch Zadornoff**, l'administrateur, est jeune, débordé et amoureux de Maria. Son activité principale est d'aider les nouveaux arrivants à trouver du travail



ELIZABETH IERZOVA

64 ans, cheveux blancs, petite et fragile, porte des besicles. Sa peau, très ridée, a de déplaisants reflets gris. Elle se déplace avec une canne. Elle parle plus volontiers russe ou allemand que français.

DEX	65

Points de vie : 14
Impact : 0
Carrure : 0
Santé Mentale : 19

Compétences :

Arts et métiers (piano)	55 % (28/11)
Broderie	50 % (25/10)
Donner des ordres aux domestiques	75 % (38/15)
Gérer une maisonnée	80 % (40/16)
Rêver	30 % (15/6)

Langues :

Allemand	60 % (30/12)
Français	30 % (15/6)
Russe	90 % (45/18)

Malédiction :
Au bord du gouffre

Polotsk

Capitale d'une importante principauté russe au Moyen-Âge, Polotsk se trouve à environ 600 kilomètres à l'ouest de Moscou. Les Français s'y sont battus en 1812, les Allemands en 1915.

Avant la Première Guerre mondiale, c'est une petite ville de province somnolente. Le traité de Brest-Litovsk la laisse en Russie, de justesse : la frontière polonaise n'est qu'à une vingtaine de kilomètres. (En ce début de XXI[e] siècle, elle est en Biélorussie.)

Le fait que la ville d'origine des Ierzoff soit mentionnée dans la documentation de Borislav (voir page 28) devrait faire tiquer les investigateurs. Ils ne le sauront sans doute jamais avec certitude, mais la *Chronique* parle bel et bien d'une invasion de goules.

et un logement en région parisienne. Il passe l'essentiel de son temps au téléphone, et consacre ses soirées à la comptabilité. **Andreï Ierzoff**, quant à lui, se charge des contacts avec les autorités françaises et les bureaux de la Fraternelle à l'étranger.

- **Activités quotidiennes**. Le public est reçu de 8 h 30 à 12 h 30, puis de 14 h à 18 h, mais Zadornoff arrive généralement avant 8 h, Andreï est souvent là jusqu'à 20 h, et les secrétaires se contentent généralement d'un casse-croûte pris à leur poste de travail. Les lundis, mercredis et vendredis, une bénévole, **Irina Drougova**, passe donner des cours de français aux occupants de l'immeuble. Elle occupe les locaux de 20 h à 22 h 30. George passe de temps en temps en soirée. Elizabeth visite l'immeuble au moins une fois par semaine, mais elle ne met jamais les pieds à la Fraternelle. Aucun des trois employés n'habite sur place, tous vivent dans le XVe arrondissement et viennent travailler en bus ou à vélo. Quant à Andreï, il habite à dix minutes à pied, dans un appartement confortable et sans intérêt.
- **Malédiction**. Les quatre membres du personnel sont Maudits. Alina a une mémoire déplorable, Maria souffre de migraines quand la luminosité est trop forte, Alexandre dort très peu, et la malédiction d'Andreï figure dans son profil, page 17. Aucun d'eux ne connaît l'existence de Sophia.
- **Enquête.** En trois ans d'existence, la Fraternelle a accueilli près de deux cent cinquante réfugiés. La plupart se sont installés en région parisienne, ont retrouvé un toit et refont leur vie. Ils restent en contact avec la Fraternelle, passent bavarder, et n'hésitent pas à donner un coup de main ou un peu d'argent si besoin. Si les investigateurs poussent les recherches auprès de ces réfugiés, peut-être en commençant par le trio de soupirants innocents présentés dans l'acte I, ils entendent à peu près toujours la même histoire : ils moisissaient hors des frontières de la Russie quand ils ont été contactés par un représentant de la Fraternelle. Après un interrogatoire serré portant sur leur passé, soi-disant pour débusquer les agents de la police secrète, ils ont été dotés de papiers et envoyés en France. La plupart ont brièvement résidé rue Vercingétorix.
- **Fouille**. Portes et serrures sont récentes et solides, mais pas assez pour arrêter un cambrioleur résolu. À part les quelques francs consacrés à acheter du thé, conservés dans le bureau des secrétaires, il n'y a pas d'argent. En revanche, on y trouve une masse de paperasses en français et en russe. Chaque réfugié accueilli a un dossier détaillant sa prise en charge. Il y a aussi des listes de candidats possibles, et de nombreuses informations généalogiques, apparemment compilées d'après les témoignages des réfugiés. Elles remontent parfois jusqu'au milieu du XIXe siècle, ce qui est beaucoup si leur objectif est vraiment de débusquer des espions. Interrogé sur ce point, Andreï reconnaît volontiers que ce n'est pas indispensable, mais que la généalogie est la marotte de son père, George. Enfin, la machine à écrire du bureau d'Alexandre est celle qui a servi à écrire les lettres anonymes au commissaire Bosson.

Noms

Les mêmes noms de famille reviennent sans cesse dans les dossiers. Les russophones réalisent vite que la Fraternelle ne recueille quasiment que des Ierzoff, des Gouroff, des Baltabeff, des Loban, des Igoumnoff, des Komzine, des Nassonoff, des Oumanoff et des Zadornoff. Les autres, comme Olga Rogova, descendent de l'une de ces familles par leurs mères (celle d'Olga était une Igoumnoff).

C'est moins net pour les francophones, dans la mesure où les mêmes noms russes ont reçu des translittérations différentes d'un centre d'accueil à l'autre. Des « Loban » sont devenus « Louban » ou « Lobane », des « Komzine » sont devenus des « Kamzine », et ainsi de suite. Ces négligences bureaucratiques ont l'avantage de rendre les véritables activités de la Fraternelle un peu plus opaques aux yeux des autorités…

À en croire les informations généalogiques, les Ierzoff, les Igoumnoff et les Nassonoff viennent tous les trois de la région de Polotsk. Les Gouroff s'étaient fixés à Saint-Pétersbourg ; les Baltabeff et les Komzine arrivent des alentours de Moscou ; et les Loban étaient descendus jusqu'à Kiev, mais les racines de ces quatre familles semblent bien être dans l'ouest de la Russie.



La Fraternelle

Le destin d'Andreï

Andreï est un fils dévoué, mais par moments, il trouve son père bizarre. Si les investigateurs ou la police lui décrivent le mystérieux « Maxime Loban » qui a fait le ménage chez Igor Loban juste avant sa mort, il reconnaît son père. À partir de là, son sort est entre vos mains.

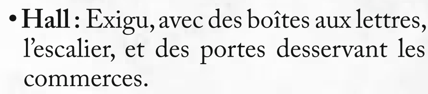
- **George peut nier**. Il est possible que cela suffise à apaiser Andreï… mais il peut conserver des doutes.
- **George peut mettre son fils au courant et lui présenter Sophia**. Dans ce cas, Andreï passe quelques jours enfermé chez lui, à trembler comme une feuille. Se résigne-t-il à servir la matriarche ? Tente-t-il de dissuader les investigateurs de poursuivre leurs recherches ? Ou leur demande-t-il de l'aide ?

Un Andreï qui doute ou qui se révolte peut devenir un allié précieux, peut-être trop. Si vous préférez le mettre sur la touche, vous avez deux solutions.

- **George peut décider d'écarter son fils**. Dans ce cas, il l'envoie en tournée d'inspection dans les centres d'accueil de la Fraternelle, en Europe de l'Est. Il le remplace momentanément au bureau, ce qui compliquera sans doute l'enquête des personnages dans l'immeuble.
- Enfin, **George peut faire éliminer son fils par Sophia**. Il ne s'y résout que s'il n'a vraiment pas d'autres solutions.

L'immeuble

Nous ne sommes pas dans le Paris d'Haussmann, mais dans un immeuble de rapport construit vers 1840. Sans



Une question de perspective

Les investigateurs risquent de se convaincre qu'ils sont tombés sur une secte et que tout l'immeuble est susceptible de leur sauter à la gorge au moindre impair. En réalité, ils sont dans un *garde-manger*. Les résidents n'ont pas conscience d'être des denrées prêtes à servir. Leur éventuelle hostilité est celle, tout à fait normale, de gens qui voient des excités encombrer leur cage d'escalier.

être insalubre, il est vermoulu, branlant et dégage une légère odeur de moisi.
Il n'y a pas de concierge, tous les locataires ont la clé de l'entrée principale. L'entretien des parties communes est au mieux sporadique. La corvée retombe en général sur les derniers arrivés, qui se montrent peu consciencieux.
Il n'existe pas d'ascenseur, juste un escalier en bois. En revanche, il y a l'eau courante, et Ierzoff a fait raccorder l'immeuble au réseau électrique en 1920. Quant au gaz, il a été installé vers 1910, libérant les locataires des corvées de charbon. Les bureaux de la Fraternelle sont les seuls à être équipés du téléphone.
Les alliés de George parmi les locataires sont indiqués par un « S » (comme « service », *pas* comme « sectateur »).

Caves

Minuscules, labyrinthiques et humides. La plupart sont vides. Au fond d'un couloir, quelques pierres branlantes sont prêtes à être écartées, formant un passage vers la cave de l'immeuble voisin. De là, il est possible d'accéder aux égouts, puis au cimetière du Montparnasse. C'est le chemin des goules.

Rez-de-chaussée

- **Gauche :** Les locaux de la Fraternelle ont été détaillés page 31.



- **Hall :** Exigu, avec des boîtes aux lettres, l'escalier, et des portes desservant les commerces.
- **Droite :** ***Quincaillerie Bourguignon & Fils.*** Charles Bourguignon, un costaud en blouse bleue, est l'unique locataire que M. Ierzoff n'a pas réussi à évincer. Ils se livrent à une guéguerre incessante, épluchant les clauses du bail, chargeant des huissiers de constater leur non-exécution et se menaçant réciproquement des tribunaux. Le quincaillier, dont la devise est « Bourguignon, tête de con », prend plaisir à cette bagarre. Pour l'heure, il fulmine contre la présence de rats dans la cave. « Ils doivent être énormes, vu le boucan ». À ce détail près, il n'a rien remarqué d'anormal. Il vit rue de la Gaîté.
- **Cour :** Minable, avec une remise déglinguée pour les poubelles et un passage qui conduit sur la cour de l'immeuble voisin.

1er étage

Dans les étages, tous les appartements se ressemblent : une entrée, une cuisine et une salle d'eau côté cour, deux chambres et un salon côté rue. Les pièces sont petites et peu lumineuses. Ierzoff a tout fait rafraîchir lorsqu'il a acheté l'immeuble, mais trois ans après, tout semble déjà usé. Il y a des courants d'air, la peinture cloque, les plombs sautent régulièrement…

- **Gauche :** Cet appartement sert aux réfugiés fraîchement débarqués à Paris. Pour l'instant, il héberge quatre jeunes gens (dont deux cousins Igoumnoff arrivés ensemble). Aucun d'eux ne parle français.
- **Droite :** Le ***colonel Léonide Komzine*** (56 ans, **S**) habite l'immeuble depuis 1921. Il est rarement présent dans la journée. On le trouve plutôt dans les locaux des associations monarchistes du XVe arrondissement, où il mène une existence parasitaire, quoique décorative. Il dîne régulièrement chez George et Elizabeth Ierzoff.

2ème étage

- **Gauche :** *Vladimir Baltabeff* (45 ans) et ***Sonia***, son épouse (42 ans). Riche propriétaire terrien devenu sommelier dans un restaurant russe de Pigalle, Vladimir n'est jamais là en soirée. Sonia donne des leçons de piano et de dessin dans des familles bourgeoises du XIVe arrondissement.
- **Droite :** *Alexis Oumanoff* (23 ans, **S**). Arrivé il y a trois mois, Alexis est pour l'instant garçon de café dans une brasserie de Montparnasse. Son

rêve est de devenir artiste, mais il manque de talent. Il n'est pas non plus encombré de scrupules. George l'a repéré comme un agent possible, en cas de besoin.

3ème étage

- **Gauche :** ***Le père Fédor Iline*** (33 ans) et son épouse ***Alexandra*** (31 ans, née Nassonova). Ce prêtre orthodoxe et son épouse sont là depuis près d'un an et rêvent de partir, mais tant qu'il n'a pas de paroisse, c'est impossible. Dans l'intervalle, ils vivotent et partagent leur (mince) superflu avec plus pauvres qu'eux. Iline est un bavard, ravi d'avoir de nouveaux auditeurs.
- **Droite :** ***Barbara Ierzova*** (27 ans), couturière à domicile. Elle travaille pour une maison de haute couture, économise sou par sou et attend avec impatience de pouvoir déménager. Elle souffre d'une sévère anémie qui lui donne des vertiges et le teint blafard (un effet de sa malédiction). De plus, elle travaille mieux de nuit. Si les investigateurs cherchent une « vampire », elle a le profil.

4ème étage

- **Gauche :** ***Léon Loban*** (62 ans), un vieux monsieur qui parle un français impeccable et souffre d'une peur bleue des « autorités » d'où qu'elles viennent. Il passe ses après-midi dans les cafés de Boulogne, discutant avec d'autres émigrés et prenant des notes. Son rêve est de faire éditer son recueil de « récits de l'exil ». En attendant, il est dans une misère noire et vit des restes que lui glisse Alexandra Illinova. Léon a vaguement conscience de l'existence de son cousin Ivan, chauffeur de taxi, et sait que ce dernier a un neveu prénommé Igor, mais il ignore tout de leurs faits et gestes.
- **Droite :** ***Pavel Pavlovitch Baltabeff*** (29 ans, **S**), sa femme ***Marina*** (26 ans) et leurs enfants ***Pavel*** (7 ans), ***Grigori*** (6 ans) et ***Oleg*** (2 ans). Ils sont arrivés il y a un mois à peine. Au cours de leur fuite vers la Finlande, ils ont perdu la petite ***Anouchka*** (4 ans). C'était *sans doute* du bon côté de la frontière, mais a-t-elle été recueillie avant de mourir de froid ? Pavel passe les loisirs que lui laisse son emploi de machiniste dans l'un des théâtres de la rue de la Gaîté au rez-de-chaussée, à harceler Andreï pour avoir des nouvelles. George est convaincu qu'il pourrait « rendre service », et il a raison.

5ème étage

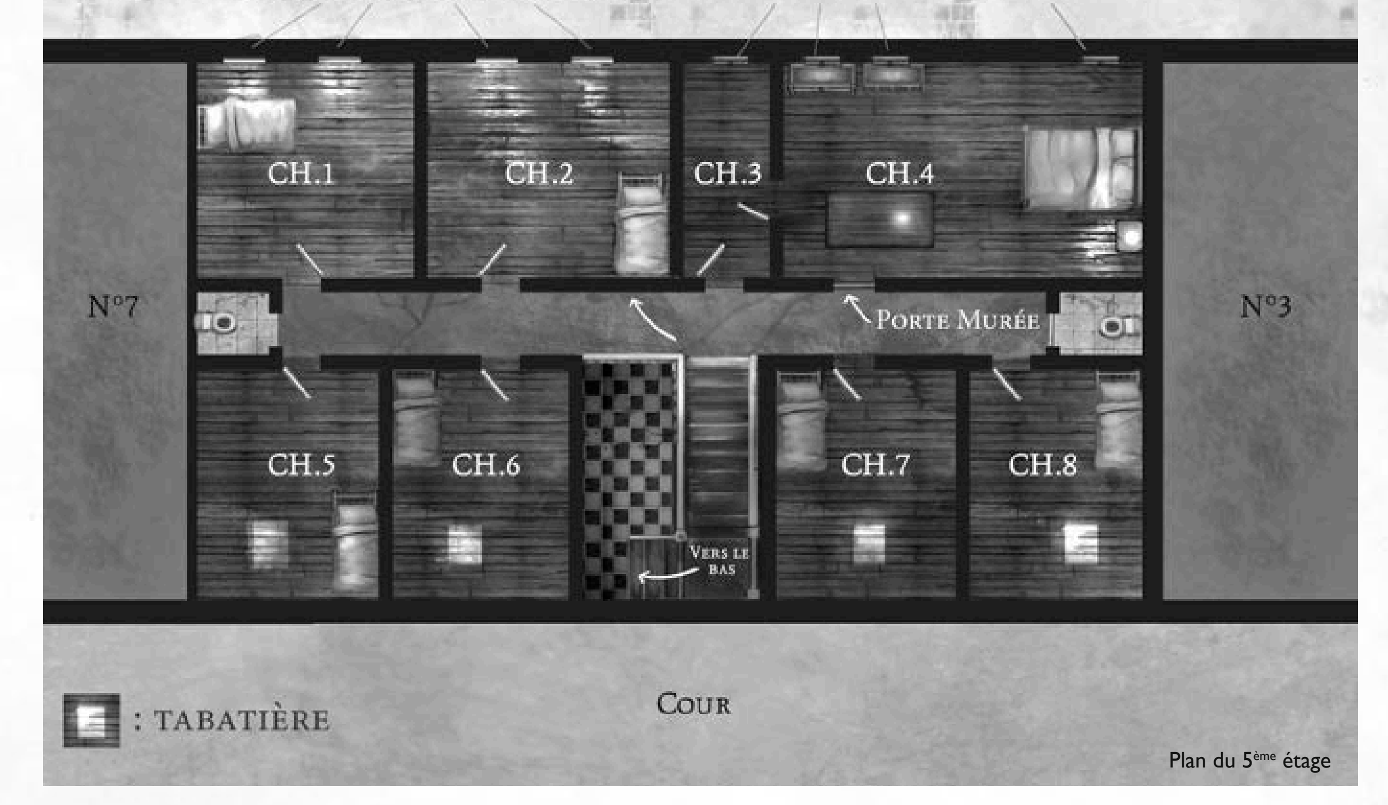
Cf plan page suivante.

Lorsque l'immeuble a été construit,



ces mansardes étaient liées aux appartements des trois étages inférieurs, mais ça fait longtemps qu'elles sont indépendantes. Elles sont disposées de part et d'autre d'un couloir particulièrement lépreux, et leurs occupants se plaignent tous de mal dormir. Ils ne restent jamais longtemps, de toute façon. Les chambres 1 et 2 jouissent de deux fenêtres mansardées. Les chambres 5 à 8, moins bien loties, sont éclairées par de simples tabatières. La chambre 3 a une fenêtre murée, aux volets clos. La chambre 4 a trois fenêtres murées, dont les volets sont toujours fermés.

- **Toilettes :** Aux deux extrémités du couloir, elles n'ont rien de mystérieux.
- **N° 1 :** ***Constantin Gouroff*** (22 ans), musicien dans un cabaret russe de Pigalle. Il est absent tous les soirs, et rentre rarement avant 3 heures du matin (il fait le trajet de retour à pied parce qu'il n'y a plus de métro et qu'il veut économiser le taxi). Fils peu respectable de Sergeï, il a rencontré plusieurs fois ses cousins Ivan et Youri, qu'il perçoit assez justement comme une paire de petites frappes.
- **N° 2 :** ***Véra Ierzova*** (18 ans, **S**), une jolie jeune fille qui fait le ménage chez le colonel Komzine, tout en étant secrètement amoureuse de son voisin, Constantin. George est prêt à lui offrir un emploi plus satisfaisant et mieux payé… en échange de menus services. Sa chambre était celle d'Olga Rogova, mais elle ne l'a jamais rencontrée.
- **N° 3 :** Vide et verrouillé, c'est l'accès au repaire de Sophia. Officiellement insalubre.
- **N° 4 :** Muré. Il devrait y avoir une porte en face du n° 8, mais elle a été murée en 1920.
- **N° 5 :** Vide.
- **N° 6 :** ***Michel Ermakoff*** (35 ans), fils de la sœur d'Alexandra Illinova, Michel est famélique, dépressif et écrivain. Depuis cinq mois, il noircit fiévreusement du papier, racontant l'horrible histoire d'un régiment perdu sur le front prussien, dont les soldats se tournent vers le cannibalisme pour survivre.
- **N° 7 :** ***Maxime Oumanoff*** (22 ans), sa compagne ***Dora Jeglova*** (19 ans) et leur bébé ***Nicolas*** (4 mois). Maxime vient de trouver un emploi de correcteur dans une imprimerie russe du XVe. Ils préparent leur déménagement pour une chambre un peu plus grande. Dora est ravie et soulagée : elle déteste cet immeuble, sans raison particulière. Nicolas donne des inquiétudes à ses parents : il pleure beaucoup et mange peu.
- **N° 8 :** ***Nadia Igoumnova*** (55 ans, **S**). Elle paraît dix ans de plus que son âge réel, se maquille trop et s'habille de robes qui étaient à la mode vers 1910. Arrivée en 1921, elle vit de la charité de George et macère dans l'aigreur et la méchanceté. Elle a du mal à dire de tout le monde, sauf de « Madame Elizabeth » qui vient la voir assez souvent, théoriquement pour parler du bon vieux temps de Polotsk, en réalité pour communier avec Sophia.



Plan du 5ème étage

Elle dort beaucoup, mais jamais très profondément. Ses rêves lui permettent de garder le contact avec Sophia. Si les investigateurs jouent les cambrioleurs, il y a de fortes chances pour qu'elle les entende (la porte du n° 3 est presque en face de la sienne, et sa compétence Écouter est de 50 % (25/10).

Graduations

On trouve dans l'immeuble :

- **Des gens normaux** : Sonia Baltabeva, Fédor Iline, Marina Baltabeva et Dora Jeglova ne sont pas maudits, contrairement à leurs conjoints.
- **Des Maudits** : Tous les autres occupants le sont. Leurs particularités sont laissées à votre discrétion, mais la plupart passent pour des excentricités ou des séquelles de leurs épreuves du temps de la Révolution.
- **Des « amis de George »** : Tous sont prêts à nuire aux investigateurs. Leurs tactiques sont présentées ci-contre.
- **Une servante volontaire de Sophia** : Nadia Igoumnova s'approche du stéréotype du « sectateur fou », mais dans son cas, l'accent est davantage sur la folie que sur la secte.

Mouvements

Les investigateurs

Si les personnages tentent de faire un peu de porte-à-porte, ils ont intérêt à parler russe *et* à s'être dotés d'une solide couverture. Un prétexte officiel serait l'idéal. S'ils ont pris des renseignements en amont, ils peuvent tenter un baratin du type « nous sommes des inspecteurs de l'hygiène publique alarmés par les décès de ces dernières années ».

Les locataires se montrent plus ou moins intrigués et plus ou moins accueillants, selon leur tempérament. Ils ne disent pas de mal de la Fraternelle ou de George Ierzoff, d'abord parce que ce sont leurs bienfaiteurs, ensuite parce qu'ils n'ont pas envie d'être expulsés. Au pire, les investigateurs recueillent des bougonnements sans conséquence sur l'état de l'immeuble…

Les amis de George Ierzoff

Le colonel Komzine, Alexis Oumanoff, Pavel Baltabeff et Véra Ierzova sont tous disposés à « rendre service » à leur protecteur.

Komzine est parfait dans le rôle du « vieux ronchon qui *pourrait* savoir quelque chose mais fait perdre du temps aux investigateurs en leur racontant des histoires sans intérêt ».

Oumanoff et Baltabeff peuvent servir de renfort à Dimitri en cas de besoin. Sinon, ils s'installent dans l'escalier et barrent le passage aux investigateurs entre le 2ème et le 3ème étage. Ils jouent aux « caïds de l'immeuble » et chauffent les personnages jusqu'à déclencher une petite bagarre à poings nus.

Véra est prête à jouer « l'ingénue ayant besoin d'être sauvée », ou à avoir un « malaise » assez grave pour qu'on la conduise à l'hôpital.

L'objectif de tout ce monde est de retarder le groupe, pas d'abattre les investigateurs… à moins, bien sûr, qu'ils ne forment des cibles sans risque. Un isolé qui se pencherait par-dessus la rampe du troisième ou du quatrième étage ferait une trop belle cible pour être ignorée (comptez 1D6 points de dommages par étage).

Ils ignorent *pourquoi* George désire qu'ils fassent diversion. Ils ignorent l'existence de Sophia, et seraient horrifiés d'apprendre que George veut juste gagner assez de temps pour qu'un monstre se charge des investigateurs.

Les morts inquiets

Les victimes de Sophia ont laissé de vagues échos psychiques. Ces « fantômes » ne sont pas très intelligents et n'interagissent pas directement avec les personnages, mais ceux-ci devraient se rendre assez vite compte de leur existence.

- Ils entendent des pleurs d'enfants au 2ème étage à droite (où vivaient les Zadornoff et le petit Boris).
- Des quintes de toux déchirantes résonnent au 1er étage à gauche, où personne n'est malade, mais où Konstantina Nassonova a succombé à la tuberculose.

- Un homme au visage pâle les guette, penché par-dessus la rambarde de l'étage supérieur. Il ne ressemble à aucun des locataires, mais s'ils le décrivent, le père Iline et quelques autres lui trouvent un air de famille avec feu Egon Baltabeff.
- Ils croisent une vieille dame vêtue de noir dans l'escalier. Elle dégage une sensation de froid. S'ils la suivent, elle disparaît au coude suivant, devant l'appartement qu'occupait Sandra Ierzova…

Les locataires qui sont là depuis plusieurs semaines ont tous eu des expériences bizarres. Ils n'ont pas tellement envie d'en parler à des étrangers, mais se montrent disposés à admettre la réalité de leurs visions. Les apparitions ne se risquent sous aucun prétexte au dernier étage. Sophia y règne sans partage.



IVAN GOUROFF

22 ans, massif et costaud, oreilles décollées, forte mâchoire, cheveux blonds-blancs plantés bas, yeux rosâtres. Colosse gentil mais pas très vif en temps normal, il doute du bien-fondé de ses actions.

DEX	60

Points de vie : 15
Impact : +1d4
Carrure : 1
Santé Mentale : 35

Compétences :
Discrétion 30 % (15/6)
Intimidation 40 % (20/8)

Langues :
Français 30 % (15/6)
Russe 60 % (30/12)

Armes :
Baïonnette 35 % (18/7), 1d4 + 2 + impact (E) (cachée dans un étui cousu à l'intérieur de sa veste)

Malédiction :
Albinos
Docile

Ivan et Youri Gouroff

Les deux fils de Borislav rôdent autour de l'immeuble sans oser s'y risquer pour l'instant. Ils ont installé leur quartier général *Aux Turfistes*, le café du coin de la rue. Ils y discutent chevaux et boivent des coups… tout en notant les allées et venues des uns et des autres. Ils ont fait plusieurs visites chez *Bourguignon & Fils* pour y acheter des bricoles et s'efforcer de voir à quoi ressemble le rez-de-chaussée de l'immeuble. Ivan a essayé de provoquer une rencontre « fortuite » avec leur cousin Constantin, sans succès jusqu'à maintenant.

M[me] Maillard les a certainement décrits aux investigateurs, et Ivan est facilement repérable. Approchés sans précautions, les deux frères détalent et essayent de semer les personnages dans les petites rues du quartier. Si le groupe fait preuve d'un minimum de tact, ils se détendent.

Leur histoire est simple : ils ont quitté le monastère avec une partie des notes de leur père et l'idée de « faire quelque chose ». Ils n'ont rien compris aux notes, et ont sauté aux conclusions : il y a « un monstre » dans l'immeuble, si l'immeuble brûle, il mourra. Des innocents ? Ils sont bien d'accord pour dire qu'il faudrait faire le tri, mais sur quels critères ? Et comment faire évacuer l'immeuble, au risque de faire sortir « le vampire » en même temps que les autres ?

Au moment où les personnages les trouvent, ils se sont résignés à ne sauver personne. Ils ont formulé un plan… et s'efforcent de trouver le courage de passer aux actes.

Ils transmettent sans trop protester les notes de Borislav aux investigateurs. C'est une épaisse liasse de documents, rédigés en russe. Pour l'essentiel, il s'agit de spéculations théologiques sans rapports avec la réalité. Deux éléments sont pertinents :

- La section des notes qui esquisse trois solutions pour neutraliser le monstre (voir le document 9 en page suivante).
- Le détail du rituel employé par Borislav pour « couper » les liens entre le monstre et ses descendants. Assez proche de ce qu'ils ont pu voir au monastère, il renferme quelques éléments supplémentaires, notamment de longues prières en slavon, ainsi qu'un « exorcisme freudien » en allemand, censé libérer le sujet du poids des péchés de ses parents, ainsi que de toutes les névroses qui pourraient en résulter. Borislav faisait feu de tout bois !



YOURI GOUROFF

24 ans, petit et mince, nez pointu, cheveux châtain clair, yeux noisette, sourire charmeur, met des verres fumés quand le soleil perce les nuages. Promu cerveau du groupe à la mort de leur père, il n'a aucun mal à prendre des décisions pour son frère, mais il serait ravi de céder sa place.

DEX	75

Points de vie : 12
Santé Mentale : 60

Compétences :
Baratin 30 % (15/6)
Charme 40 % (20/8)
Discrétion 60 % (30/12)
Occultisme 15 % (8/3)
Séduction 40 % (20/8)

Langues :
Français 60 % (30/12)
Russe 70 % (35/14)

Armes :
Couteau de poche 45 % (23/9), 1d4

Malédiction :
Nyctalope
Beauté du diable



5. COMMENT FAIRE ?

Hypothèse : Certains morts rêvent, Ranft a raison là-dessus. Parfois, ils rêvent des vivants, et ces rêves tuent. Notre démon familial est un non-mort. Nos tares sont-elles son rêve ? Ou juste quelque chose qui n'entre pas dans le système de Ranft ?

1. Est-il possible d'inverser le processus ? D'entrer dans les rêves d'un mort affamé et de le tuer avant qu'il ne vous tue ? Si oui, qui pourrait réussir un tel exploit ? Hélène ? Je ne veux pas la mettre en danger, mais avons-nous le choix ?

2. Couper les fils qui nous unissent à elle. Impossible de le faire un par un, bien sûr, mais si A est le père de B et C, traiter A brise-t-il les chaines de B et C ? Une telle rupture se propagerait-elle par les liens du sang ou par des liens symboliques ?

3. Trouver le corps de la bête et mettre un terme à tout cela ? Piotr a échoué il y a cinquante ans, comment pourrais-je réussir aujourd'hui ? Quelles armes employer ? Le vampire de Ranft se laisse couper la tête sans protester. Je crains que ça ne soit pas si simple.

Document 9 – Les notes de Borislav, 2ème partie

Les goules

Chaque nuit, trois goules arrivent du cimetière du Montparnasse par les égouts et rôdent dans les caves de l'immeuble.
Une Sophia en sommeil ne les dérangeait pas. Depuis qu'elle s'est éveillée pour assiéger le monastère, elle génère l'équivalent psychique d'un violent tapage nocturne. Les goules veulent que cela cesse, d'une manière ou d'une autre. Elles sentent une lointaine parenté entre elles, Sophia et la plupart des occupants de l'immeuble, ce qui les fait hésiter à avoir recours à la violence.
Si vous souhaitez les mettre en évidence, une goule plus hardie que les autres s'aventure dans les étages, autour de quatre heures du matin. Ses sabots claquent sur les marches, elle laisse des marques de griffes dans le plâtre de la cage d'escalier, ainsi qu'une odeur de pourriture. Elle renifle les portes, mais ne s'aventure pas au-delà du deuxième étage… cette fois.
Si les investigateurs ont le courage de l'attendre la nuit suivante, ou s'ils descendent à la cave, ils peuvent amorcer une discussion. Selon vos envies, le monstre peut s'exprimer dans un français châtié ou n'en baragouiner que quelques mots.
Au terme d'une discussion plus ou moins tendue, les investigateurs devraient comprendre que « le vampire » les intéresse. De fait, après un petit siècle de formation, Sophia ferait une excellente prêtresse de Mordiggian. Les goules sont même prêtes à récompenser ceux qui la leur remettront, par l'habituel mélange de bijoux et de dents en or récupérés Dieu sait où. À défaut, elles ne sont pas hostiles à l'idée de la laisser tranquille, à condition que les personnages suppriment ce qui la gêne (ce qui veut dire tuer Hélène…).
Si les goules ne voient aucun autre moyen de calmer Sophia, elles optent pour un raid éclair dans les étages. Elles défoncent la porte de la chambre 3 comme si elle était en papier, sont à peine ralenties par la porte de la chambre 4, chargent le corps sur leurs épaules, redescendent à la cave et disparaissent dans leurs tunnels.

L'incendie

Si personne ne les dissuade de faire une bêtise, les frères Gouroff passent à l'acte une ou deux nuits après l'arrivée des investigateurs dans le quartier. Munis de chiffons et de deux bidons de pétrole lampant achetés chez Bourguignon, ils s'introduisent par effraction dans l'immeuble. Ils arrosent copieusement la première volée de marches de l'escalier, craquent une allumette et s'enfuient en courant.
Par un été chaud et sec, ce serait imparable. Au milieu d'un hiver où l'humidité imprègne tout, ce n'est pas une si bonne idée. L'escalier brûlera bien, mais les pompiers auront le temps d'intervenir. Les locataires du premier, intoxiqués par la fumée, passeront la nuit à l'hôpital. L'immeuble, déclaré insalubre dès le lendemain, est évacué par ses locataires, le temps que George Ierzov réalise de coûteux travaux. Au lieu du massacre prévu, les Gouroff donnent aux investigateurs une opportunité d'explorer un immeuble débarrassé de ses occupants humains. Il faut juste prévoir une échelle pour se hisser sur le palier du premier…
Si les investigateurs décident d'améliorer le plan, il suffit de descendre à la cave, de crever la conduite de gaz et de bricoler un système de retardement. Une explosion convenablement dosée peut ravager l'immeuble, tuer la moitié des locataires… et coûter 1d10 point de SAN aux personnages. (S'ils descendent dans la cave avec des idées de sabotage, faites-leur rencontrer les goules, ça leur donnera de nouveaux objectifs.)



Sophia

L'accès au repaire de Sophia se fait par la chambre n° 3.

- **Chambre n° 3** : La porte en bois est neuve et les serrures en bon état. Si les personnages essayent de l'enfoncer, elle a une FOR de 80. Le couloir des chambres de bonne est étroit et empêche de prendre de l'élan. Un crochetage serait plus discret, mais plus délicat. Si elle entend du bruit, Nadia Igoumnova est prête à hurler au meurtre et à se jeter sur les personnages, armée d'un tisonnier. La chambre elle-même est tronquée : la cloison qui devrait séparer les chambres 3 et 4 a été avancée et remplacée par un mur épais. Le petit espace restant est vide. Y entrer attire l'attention de Sophia, qui entreprend de se défendre.
- **Chambre n° 4** : La porte qui la sépare de la chambre 3 est une solide porte en chêne (FOR 120) fermée par deux serrures de sécurité (George, Elizabeth et Nadia sont les seuls à avoir les clés). La chambre elle-même est obscure (les fenêtres mansardées sont murées). Elle est pleine de meubles trapus et costauds, dans un style à la mode dans la bourgeoisie russe vers 1850. Sophia repose sur le lit à baldaquin.



SOPHIA

Un cadavre rougeaud et boursouflé drapé dans un suaire qui s'arrête à son cou. Le haut du visage est celui d'une vieille femme, le bas est une mâchoire énorme, mi-porcine, mi-canine. Elle est incapable de se déplacer.

FOR	100
CON	100
TAI	180
INT	60
POU	80

Points de vie : 28
Santé Mentale : 1/1d10

Compétences :
Fredonner des berceuses russes 60%, (30/12)
Mâcher dans le vide 80 %, (40/16)
Rêver 50 %, (25/10)

Pouvoirs :
- Attaque psychique*, 1d10
- Dévoration psychique** 70 % (35/14)/ 90 % (45/18), 1d10 par round jusqu'à ce que mort s'ensuive
- Forger des illusions*** 30 % (15/6)
- Possession**** 190 %

Et maintenant ?

Les notes de Borislav évoquent trois possibilités pour neutraliser Sophia. Les investigateurs sont libres de broder autour de ces solutions ou d'imaginer la leur. Notez qu'aucune n'est infaillible, et que toutes peuvent mal tourner. Selon votre humeur et celle du groupe, vous pouvez faire échouer leur premier essai, et faire en sorte qu'ils cherchent une nouvelle solution. Le succès ne leur viendra qu'à la seconde tentative…

Mise à mort psychique

De quoi s'agit-il ?

D'utiliser Hélène, et peut-être d'autres médiums parmi les Maudits, comme une arme contre Sophia.

Prérequis

- La coopération d'Hélène est indispensable. Elle est volontaire, mais Mme Maillard n'est pas disposée à mettre sa petite-fille en danger. Il faudra la convaincre.
- Le rituel peut avoir lieu n'importe où, mais le monastère ferait parfaitement l'affaire.
- Pour préparer Hélène à la cérémonie du 2 novembre, Borislav a eu recours à des mois de jeûne et de prière. La cérémonie elle-même faisait appel à quatre crânes de cochons percés de pieux, à des fumigations d'encens, et ainsi de suite. Tout cela était-il utile ? À vous d'en décider.
- Un « conduit », un moyen d'aller jusqu'au psychisme de Sophia, aiderait Hélène à se concentrer. N'importe quel objet rapporté de l'immeuble fera l'affaire.

Déroulement

Si Hélène est la seule à lutter, le combat mental n'a rien de spectaculaire. Si les investigateurs se joignent à elle, en revanche, ils l'accompagnent dans une version déformée de l'immeuble, qui se dresse au milieu d'un paysage de bouleaux. Ils assistent à l'horrible dîner d'anniversaire mentionné dans les cauchemars d'Olga Rogova, puis affrontent une Sophia beaucoup plus ingambe que dans le monde réel. Elle a les caractéristiques d'une goule - présentées dans le *Manuel du Gardien*.

En cas de succès

Sophia meurt dans sa chambre, la malédiction qui frappe ses descendants disparaît peu à peu au cours des mois qui suivent. Vaguement déçues, les goules regagnent leurs terriers.

En cas d'échec

Hélène plonge dans le coma ou meurt. Il n'est pas exclu qu'au bout de neuf jours, elle ne devienne à son tour une non-morte. Les investigateurs seront ses premières proies. Quant à Sophia, elle s'agite de plus en plus, ce qui pousse les goules à agir.

---

* La cible doit réussir un test majeur de POU (pouvoir) pour ne pas subir les dégâts. Ceux-ci peuvent faire perdre connaissance à la cible, mais pas la tuer. En effet, ils sont illusoires : les Points de vie perdus ainsi seront regagnés en une nuit de sommeil.

** Requiert un objet appartenant à la victime. Celle-ci doit être endormie, mais ce pouvoir s'exerce sans limitation de distance. Le premier score d'attaque s'applique aux gens ordinaires, le second aux Maudits. La cible peut tenter de rompre le contact à chaque round grâce à un test de POU. Son premier test se fait avec deux dés de malus, le second avec un dé de malus le troisième et les suivants normalement.

*** Elle s'en sert pour créer des hallucinations. Le sang qui dégouline des murs, les odeurs infectes et les grondements porcins sont son répertoire habituel, mais rien ne vous empêche de vous montrer créatif. Son principal objectif est de déstabiliser ses cibles ou de les envoyer dans une mauvaise direction.

**** Elle répartit ce score à sa guise entre plusieurs cibles, et fait un test pour chaque. Elle ne peut posséder que des Maudits et doit réussir un nouveau test à chaque round pour maintenir le contrôle. Sophia préfère agir par l'intermédiaire d'un ou deux possédés solidement « tenus », mais en cas d'urgence, elle n'hésite pas à s'emparer de l'esprit de cinq ou six personnes, quitte à en perdre à chaque round. En cas de perte de contrôle, elle récupère les points dépensés pour cette possession et peut s'en resservir dès le round suivant (en clair, si elle possède trois personnes au premier round et en perd une au second round, elle peut en posséder une nouvelle dès le troisième round, sans relâcher son contrôle sur les deux premières).

Rompre les liens

De quoi s'agit-il ?
De tester l'hypothèse de Borislav selon laquelle la malédiction peut être levée par petits groupes, en utilisant le rituel dont il s'est servi sur Hélène.

Prérequis

- Un Maudit ayant plusieurs descendants, ayant jeûné et s'étant purifié.
- Si les investigateurs sont audacieux, ils peuvent tenter le coup sur le « père » symbolique de tous les Maudits de Paris : George Ierzoff. Est-il besoin de préciser qu'il n'est *pas* volontaire ?
- Faute de Maudit coopératif, une autre possibilité serait d'utiliser la charge symbolique des dossiers de la Fraternité, mais cela implique d'investir les lieux pour toute une nuit. Notez que c'est l'hiver, le jour se lève *après* l'ouverture des bureaux. Il sera impossible de conclure à l'aube.
- Le lieu doit être nettoyé, des cercles de protection tracés à l'eau bénite, etc. Le monastère se prête assez bien à tout cela, et le concours des moines sera le bienvenu.

Déroulement
Les préparatifs durent plusieurs heures, la cérémonie proprement dite 5 rounds. Si elle se déroule au monastère, Sophia tente de la contrer à coups d'illusions (tous les participants font un test de POU à chaque round, les illusions imposent un dé de malus, un échec critique de la part de l'un des participants fait échouer la cérémonie). Si elle a lieu dans l'immeuble, Sophia envoie des possédés.

En cas de succès
Les liens entre Sophia et une partie de ses descendants sont rompus. Ils ne peuvent plus être possédés. Sophia est furieuse, mais le traumatisme lui fait perdre 5 à 10 % dans toutes ses compétences psychiques, selon le nombre de personnes libérées. Si les investigateurs ont rompu ses liens avec l'ensemble de ses descendants, par exemple via George, elle se « rendort » en 1D6 jours. George, Elizabeth et Nadia savent la réveiller…

En cas d'échec
Si le rituel échoue, rien ne change. Si les investigateurs font de grosses erreurs de conception, il est possible que des branches entières de l'arbre généalogique de Sophia connaissent une mort soudaine et horrible, partout en Europe. Dans ce cas, le Maudit qui leur servait de point focal risque de devenir une nouvelle Sophia…

Mise à mort physique

De quoi s'agit-il ?
De faire ce que les investigateurs font depuis toujours : trouver le repaire du monstre et le liquider.

Prérequis

- Cette tactique est infiniment moins dangereuse si les investigateurs ont trouvé un moyen de faire évacuer l'immeuble.
- Savoir où se trouve Sophia leur fera gagner un temps précieux.

Déroulement
Sophia se défend avec toutes les armes à sa disposition.

- S'il reste des locataires, elle les possède et les envoie contre les investigateurs. Si elle est seule, elle tente de les diriger vers la cave à coup d'illusions, le temps que des renforts arrivent (Dimitri, par exemple).
- S'il y a des Maudits dans les rangs des investigateurs, elle n'hésite pas à les retourner les uns contre les autres.
- Elle réserve ses attaques psychiques pour le moment où le groupe tente de forcer la porte de la chambre n° 3.

En cas de succès
La principale difficulté de cette solution est d'arriver devant Sophia sans se faire tuer… et sans perpétrer un massacre parmi les occupants de l'immeuble. Elle est incapable de bouger, et quoi que les investigateurs aient prévu pour la tuer, cela fonctionne. Elle ne tombe pas en poussière, en revanche. Que faire d'une charogne à demi humaine de deux cents kilos ?

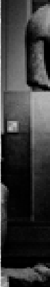
En cas d'échec
Si l'assaut tourne mal, une fuite éperdue hors de l'immeuble risque d'être à l'ordre du jour. Hélas, les investigateurs sont obstinés et risquent de refuser de tourner les talons. Si l'idée d'un massacre ne vous séduit pas, il est possible que Sophia se contente de les neutraliser avant de les remettre à George et Elizabeth. Tous deux sont très embarrassés de ce cadeau. Le groupe est détenu dans la chambre 5, sous la surveillance de Nadia. George met vingt-quatre heures pour décider qu'il faut les tuer… mais d'ici là, les personnages se seront sûrement évadés.

> **La malédiction s'efface**
> La mort de Sophia, ou la rupture des liens qui l'unissent à ses descendants, fait disparaître la malédiction. Encore faut-il s'entendre sur ce que veut dire « disparaître ». Les particularités psychiques s'effacent en 1D10 mois ; les particularités physiques restent, pour la plupart. En revanche, les enfants des ex-Maudits seront libres.

Conclusion

- Sophia morte, il reste à gérer les effets de bord dans le monde réel. Les investigateurs se sont-ils, comme souvent, rendus coupables de meurtres ou d'incendie volontaire ? Si oui, ils risquent fort de devoir rendre des comptes… surtout si George Ierzoff est encore en vie. Il ne vengera pas Sophia lui-même, mais il peut attirer l'attention de la police sur leur cas. Ierzoff n'est pas un sorcier, mais il est riche, rancunier et influent.
- Qu'est-il arrivé à Mme Maillard et à Hélène ? Hélène a été déséquilibrée par les séances de « purification » imposées par Borislav et entretient de dangereuses illusions sur sa capacité à faire le bien. Sans un minimum de suivi, elle a de fortes chances de finir à Charenton un de ces jours… ou au cimetière, si elle tente de se mesurer à trop forte partie.
- S'ils ne sont pas devenus incendiaires, les frères Gouroff reprennent une vie de marginaux, mélangeant boulots éphémères et petite délinquance. À terme, ils peuvent représenter d'intéressants contacts pour les investigateurs.
- Les goules ont-elles eu ce qu'elles voulaient ? Si oui, est-ce par l'intermédiaire des investigateurs ? Dans ce cas, honorent-elles leur part du marché ? Ou ont-elles carrément arraché Sophia à sa famille ? Dans ce cas, il est possible que la malédiction de ses descendants s'aggrave brusquement, et que les Maudits se changent, bon gré mal gré, en culte au service des goules parisiennes.







Scénario

Muse équivoque aux yeux de sel gemme

Un scénario par Tristan Lhomme

Où les investigateurs s'interposent sans le vouloir entre une chasseresse et ses proies, au risque de perdre leur vie et leur raison pour des gens qui n'en valent pas la peine.

Investigation	4/5
Action	3/5
Exploration	2/5
Interaction	4/5
Mythe	3/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	4 à 6 heures
Nombre de joueurs	4-5
Époque	Années 20 (France)

À l'affiche

Henri Véran

Serviteur d'Enmoutef, séduit par Nedjémet, il se suicide pour échapper aux deux monstres qui se disputent son âme.

Enmoutef

Sphinx, serviteur de Nyarlathotep.

Robert Chavet

Ancien bras droit de Véran, il reprend les commandes de la secte.

Alexandre Véran

Petit-fils d'Henri Véran. Enmoutef veut qu'il succède à son grand-père.

Nedjémet, alias Léopoldine d'Allengy, alias « Paule »

Sphinge, ennemie d'Enmoutef, elle fait le ménage dans son culte.

Justine Delorme, alias Ankhêsamon

« Prêtresse d'Isis » sans compétences magiques, elle piste Nedjémet et évolue *grosso modo* dans le camp des investigateurs.

En quelques mots

Henri Véran, un écrivain renommé, se jette dans la Seine en laissant derrière lui un étrange poème d'adieu. C'était un homme respectable, d'âge mûr, pas du tout du genre à se suicider. Mais est-ce bien un suicide ? Et si oui, qu'est-ce qui l'a conduit à commettre l'irréparable ?

Implication des investigateurs

1. Les personnages assistent peut-être au suicide de M. Véran.
2. Son décès, signalé dans la presse, peut attirer leur attention parce qu'ils le connaissaient… ou parce qu'ils lui voulaient du mal. Véran, occultiste malfaisant, était peut-être déjà dans le collimateur des investigateurs. Quelqu'un a braconné « leur » gibier !
3. Dans les jours suivant la mort de son frère, Adélaïde Véran peut engager les personnages pour tirer au clair son dernier message.
4. Les personnages peuvent faire partie de la famille. Henri et Adélaïde avaient deux sœurs, qui pourraient être les mères ou les grands-mères de certains membres du groupe.
5. Après la lecture du testament, tous les héritiers ont de solides raisons d'engager des enquêteurs.

L'option que vous retiendrez influera sur le rythme du scénario. En effet, les témoins du suicide ont une petite semaine de plus pour se familiariser avec la famille que des détectives engagés dans l'urgence après l'enterrement. La solution 1 permet de commencer par une scène mémorable, mais impose un tempo moins soutenu. Les solutions 2 et 3 laissent moins de temps. La solution 4 est ajustable selon le degré de proximité du membre de la famille. Quant à la solution 5, elle permet une partie plus courte et plus tendue.

Enjeux et récompenses

- Éclaircir les circonstances de la mort d'Henri Véran est un bon moyen de gagner du **Crédit** ou un peu d'argent.
- Boucler Enmoutef dans sa statue rapporte 1D6 points de SAN, le détruire pour de bon donne 1D10 points de SAN.
- Nedjémet est une alliée dangereuse et imprévisible, mais survivre à ses attentions vaut bien 1D6 points de SAN supplémentaires.

Ambiance

- Commencez doucement, bourgeoisement, puis montez en puissance vite et fort. Empilez les cadavres et les disparitions.
- Ce scénario doit davantage à la littérature populaire française des années 20, Gaston Leroux en tête, qu'à une quelconque orthodoxie cthulhienne. Soyez déments, excessifs… mais restez *cohérents*. N'ayez pas peur d'improviser !
- Méfiez-vous de l'humour ! Dans ce genre d'histoire, le comique de situation n'est jamais très loin, *mais* les morts et le sang sont réels, de pauvres gens risquent d'y laisser leur âme… et les investigateurs courent de vrais dangers.



Document 1 – Le poème du suicidé

Adieu, muse équivoque
Aux yeux de sel gemme
Au cœur de braise.

Démon rieur, lamie hilare,
Dansant le charleston
Sur mon âme exténuée.

Prends ma vie, je te l'offre
Elle ne vaut rien, tu le sais,
Car je ne me renie point.

MISE EN PLACE

Le suicidé du pont Royal

Nous sommes à Paris, sur le pont Royal, par un bel après-midi d'avril du début des années 20. Un vieux monsieur pensif est accoudé au parapet, où il a posé son chapeau melon et ses gants. Il a la soixantaine, une barbiche plus sel que poivre, des lunettes à monture d'acier et un discret ruban rouge à la boutonnière. Un vague sourire aux lèvres, il contemple l'île de la Cité. Après quelques minutes, il sort un calepin et commence à griffonner. Bientôt, il hoche la tête, l'air satisfait, glisse son carnet sous son chapeau, grimpe sur le parapet et saute dans le vide.

Si les investigateurs sont témoins de la scène, ils tenteront peut-être de le sauver. Sinon, ce rôle échoit à de courageux passants. En dépit de leurs efforts, ils ramènent un cadavre sur la berge : l'homme s'est assommé en heurtant l'eau, et s'est noyé presque tout de suite.

Un gardien de la paix arrive et procède aux premières constatations. Il saisit le curieux poème laissé sur le pont (le document 1, ci-dessus). Une fouille rapide du corps permet de découvrir un portefeuille renfermant des cartes de visite au nom d'Henri Véran, 10 rue Bonaparte. C'est à dix minutes à pied, sur la rive gauche.

Une ambulance transporte le corps à l'Hôtel-Dieu, sur l'île de la Cité. Un inspecteur interroge les témoins du drame. Ce sera la seule intervention de la police dans l'histoire. En effet, le suicide est incontestable. Plusieurs personnes ont vu Véran sauter, et toutes affirment qu'il était seul. Le document 1 sera rendu aux proches en même temps que le corps, quarante-huit heures après le drame.

Le lendemain, la nécrologie du défunt paraît dans la presse conservatrice, du *Gaulois* à *L'Action française* (le document 2, page 42, est absent des journaux de gauche, qui se contentent d'une brève sur le thème « suicide d'un ennemi de classe »).

Et les personnages, dans tout ça ? Le paragraphe *Implication des investigateurs* leur donne plusieurs raisons de s'intéresser à l'affaire, que ce soit au moment du suicide ou plus tard.

LES FAITS POUR LE GARDIEN

La mort d'Henri Véran s'inscrit dans un conflit de très longue haleine. Six mille ans avant le début de notre histoire, l'Égypte abritait des créatures semi-humaines, dont nos mythes se souviennent sous le nom de « sphinx ». Intelligents et indépendants, ces êtres ont joué un rôle dans les premiers pas de la civilisation pharaonique. Certains prenaient plaisir à tourmenter les humains. Avant même la construction des pyramides, **Enmoutef**, un grand sphinx, s'était voué à Nyarlathotep. **Nedjémet**, « une » sphinx, ou plus précisément une sphinge, a choisi de s'intéresser à l'humanité. Au fil des millénaires, Enmoutef et Nedjémet se sont aimés, combattus ou ignorés. Vers l'an 50 de notre ère, des investigateurs romains ont



HENRI VÉRAN

Les amateurs de littérature apprendront avec tristesse le décès d'Henri Véran, survenu hier après-midi à Paris.

Né au Havre, M. Véran était monté à la capitale pour terminer ses études de lettres à la Sorbonne. Les amateurs de poésie avaient pu découvrir son talent dans *Incertitudes*, une plaquette de vers qui fut bientôt suivie d'un recueil plus substantiel, *Lueurs sur l'eau*.

Il s'était ensuite fait un nom comme critique littéraire et théâtral dans de nombreux périodiques, avant d'offrir au roman français des œuvres marquantes, à la prose ciselée et aux sentiments élevés, comme on les aimait avant-guerre : *Les Murailles* (1891), *L'Indigne* (1893), et surtout le vaste cycle romanesque des *Grognards*, consacré à la geste napoléonienne. Forte de neuf volumes parus entre 1895 et 1910, *Les Grognards* est une fresque épique qui nous fait suivre officiers et hommes du peuple du pont d'Arcole aux murailles du Kremlin en passant par les sables de l'Égypte. La dernière œuvre de M. Véran fut un pamphlet, *Le Châtiment viendra-t-il ?* (1916). Deux ans avant la fin des hostilités, il annonçait déjà les renoncements de l'après-guerre.

Courageusement engagé à droite, bonapartiste de fidélité, M. Véran avait mis sa plume au service du général Boulanger et vaillamment participé au combat antidreyfusard.

Son nom avait circulé plusieurs fois lors d'élections à l'Académie française. S'il ne lui a pas été donné de rejoindre les rangs des Immortels, c'est pour des motifs qui tiennent davantage de la basse politique qu'au mérite réel de son œuvre.

Veuf depuis 1918, père d'un Poilu tué devant Verdun en 1916, M. Véran laisse derrière lui un fils, une fille et plusieurs petits-enfants. Toute la rédaction s'associe à leur douleur.

Document 2 – Nécrologie

emprisonné l'esprit d'Enmoutef dans une figurine de sphinx. Le monstre ne s'est plus manifesté jusqu'à ce jour de 1799 où le soldat Louis-Antoine Martin a récupéré cette statuette dans les ruines d'un temple. En toute innocence, il l'a ramenée à Paris. Peu à peu, Enmoutef est revenu à une forme de « vie ». Tout au long du XIXe siècle, sa principale activité a été d'influencer ses propriétaires successifs pour en faire des adorateurs de Nyarlathotep. Il a rencontré peu de succès.

Vers 1840, l'esprit de Nedjémet franchit à son tour la Méditerranée. Elle découvre une civilisation brillante, quoiqu'inférieure à l'Égypte à son avis. Elle en profite à fond. De temps à autre, elle déjoue les plans d'Enmoutef, tue ses alliés et le renvoie dans sa statuette, mais elle se lasse vite.

Henri Véran est entré en possession de la statuette en 1895, lorsqu'il préparait le volume des *Grognards* consacré à la campagne d'Égypte. Peu à peu, il s'est laissé dévorer par le sphinx, devenant le meilleur serviteur qu'il ait eu depuis des milliers d'années. Véran a rassemblé un petit culte dont les membres considéraient Enmoutef comme le prophète envoyé par le Pharaon de la Fin des Temps : Nyarlathotep.

Depuis quelques mois, le docteur d'Ussert, l'un des disciples de Véran, envisageait de libérer Enmoutef de sa prison et de le doter d'un corps tout neuf. Il avait le candidat idéal en la personne de Bienvenue Bergeret, un pensionnaire de Charenton, « blessé psychique » de la guerre.

Véran, qui craignait d'être relégué au second plan par un Enmoutef doté d'un corps physique, s'est efforcé de ralentir le projet. Sans Nedjémet, il aurait fini par céder. La sphinge a joué avec lui, comme elle le fait souvent avec ses proies. Déchiré entre les deux monstres, à demi persuadé qu'Enmoutef était un faux prophète, Véran rédige un codicille soustrayant la statuette à ses disciples, puis se suicide. Nedjémet s'en accommode très bien : elle a soufflé un pion important à son adversaire.

Enmoutef s'adapte à la nouvelle situation, contrairement à d'Ussert qui s'efforce de mettre son plan en œuvre. Quant à Nedjémet, elle entreprend de massacrer les « serviteurs de Véran », puis se désintéresse de toute l'affaire. Elle a un autre souci : un groupe d'adorateurs d'Isis s'est mis en tête de la « comprendre ».

Les investigateurs débarquent donc dans un conflit multipartite, dans lequel ils risquent d'avoir du mal à s'orienter. Contrairement à Nedjémet, qui tient à garder Enmoutef en vie – parce qu'elle l'a aimé et parce que sans lui, son existence serait moins drôle – ils ont une chance de le faire disparaître une fois pour toutes.

Variations

Et si… je n'ai pas envie de jouer en France ?

Ce scénario se transpose sans mal à n'importe quelle grande ville européenne ou américaine. Tant qu'à sauter d'un pont, la Tamise ou l'Hudson sont même des choix plus radicaux que la Seine !

Et si… je n'ai pas envie de jouer dans les années 20 ?

Moyennant quelques modifications de dates, *Muse équivoque* fonctionnera à peu près tel quel dans les années 1890. Le volet politique des activités de Véran est plus prononcé, et il y a certainement des étudiants en droit d'extrême droite parmi ses disciples.

Une adaptation à notre époque fait de Véran un éditorialiste ultra-droitier qui, après avoir produit des kilomètres de romans historiques, s'est mis à raconter n'importe quoi sur les chaînes d'information continue. Il n'est plus bonapartiste, mais trouve de bons côtés au régime de Vichy. Nedjémet ne se contente pas de lui faire danser le charleston, elle le traîne de boîtes à partouzes en backrooms gays. Elle filme les exploits de son protégé et, après son suicide, elle met en ligne un certain nombre de vidéos divertissantes.

Notes de mise en scène

Combien de scénarios de ***L'Appel de Cthulhu*** ont pour argument « un sorcier à la tête d'un culte tente de réveiller un monstre emprisonné depuis des millénaires » ? Vous ne savez pas ? Moi non plus. Des dizaines, sans doute.
Pour construire une variation sur ce thème qui donne envie de jouer, il faut casser les stéréotypes. Dans *Muse équivoque*, pas mal de choses sont de traviole par rapport à un scénario classique *et c'est délibéré*.
Le plan du grand méchant ? Revenez dans vingt ans, pour l'instant, il cultive l'art d'être un ami imaginaire. Son culte est peuplé d'incompétents qu'il trouve encombrants au point de faire de son mieux pour les éviter. Les investigateurs ont une « alliée » surnaturelle, mais elle tue beaucoup plus de monde que le grand méchant. Et ainsi de suite.

Générique

Les deux sphinx

- **Enmoutef**, « Il ne mourra pas », sphinx et serviteur de Nyarlathotep.
- **Nedjémet**, « la Douce », sphinge et ennemie d'Enmoutef, *alias* « Paule », *alias* Léopoldine d'Allengy.

Le cher disparu

- **Henri Véran**, écrivain suicidé (68 ans).

La famille éplorée

- **Adélaïde Véran** (71 ans), sœur d'Henri.
- **Juliette Rabord** (morte en 1919), épouse d'Henri.
- **Amélie Hugon** (41 ans), fille aînée d'Henri et Juliette.
- **Marcel Hugon** (42 ans), son mari.
- **Henri Hugon** (14 ans), fils d'Amélie et Marcel.
- **Charlotte Hugon** (12 ans), fille d'Amélie et Marcel.
- **Jérôme Véran** (39 ans), fils d'Henri et Juliette.
- **Georgina Véran** (née Billett, 36 ans), son épouse.
- **Louis Véran** (11 ans), fils de Jérôme et Georgina.
- **Victor Véran** (mort en 1916), fils d'Henri et Juliette.
- **Ernestine Véran** (née Nogaret, environ 35 ans*), son épouse.
- **Alexandre Véran** (environ 8 ans*), fils de Victor et d'Ernestine.

* Ajustez les âges d'Ernestine et d'Alexandre en fonction de la date à laquelle vous faites jouer ce scénario. Victor ayant été tué en 1916, Alexandre est né au plus tard en 1917. Disons qu'il a 8 ans par défaut si vous faites jouer avant 1925 (si vous faites jouer en 1920, il est né en 1912 de parents un peu précoces). Après, il faudra le vieillir un peu.

- **Églantine Linier** (63 ans), gouvernante d'Henri Véran.
- **Me Maximilien Mercier**, notaire.

Les amis modérément affligés

- Robert Chavet, retraité.
- Jules Carvignac, égyptologue.
- Gérard d'Ussert, aliéniste.
- Gaston Langlois, bijoutier.
- Gustave Rousset, libraire.

Une histoire de famille qui remonte loin

- **Cdt Armand d'Allengy**, arrière-petit-neveu de Léopoldine d'Allengy.

Les Isiaques

- **Justine Delorme**, alias Ankhêsamon, « amie de Paule ».
- **Adrienne Nordet**, son bras droit.

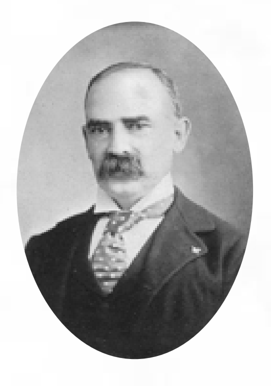


- **Antoine Ozturk**, financier.
- **Sophie-Anne d'Orbin**, jeune fille de bonne famille.
- **Jeanne Fayt**, fille d'un très riche profiteur de guerre.
- **Noëlle Prévost**, « papa est député ».
- **Claudine Canetti**, infirmière.

Présents à leur corps défendant

- **Bienvenue Bergeret**, légume.
- **Dieudonné Mérin**, légume de rechange.

Acte I : Monsieur Véran



Orientation

À partir des informations fournies dans la nécrologie, les investigateurs peuvent se renseigner auprès de leurs amis, collègues et autres contacts.

- **Dans le monde de l'édition** : Avec des dizaines de milliers d'exemplaires vendus, y compris dans des collections « populaires », Véran était un auteur à succès avant la guerre. Bizarrement, depuis 1918, les fresques guerrières séduisent moins. Sa carrière connaît donc, très logiquement, une certaine éclipse.
- **Parmi les critiques littéraires** : Même s'ils n'apprécient pas son côté cocardier, tous lui reconnaissent du talent, du style et une très solide documentation. De l'avis général, les premiers volumes de ses *Grognards* étaient les plus inspirés. *Quarante mois pour quarante siècles*, le second, consacré à l'expédition d'Égypte, est probablement son chef-d'œuvre.
- **Parmi les écrivains et les journalistes** : Ses « chers confrères » le dépeignent comme un homme violent, prompt à s'offenser, et tout à fait capable de distribuer des coups de canne – ou de poing – aux gens qu'il n'appréciait pas. Avant la guerre, il a eu quelques duels, et même s'il n'a jamais tué ses adversaires, il ne retenait pas ses coups.
- **Tel qu'en lui-même** : Véran collaborait à divers journaux conservateurs,

notamment au *Gaulois*, consultables au département des périodiques de la Bibliothèque nationale. Un après-midi de recherche permet de s'en faire l'image d'un homme d'ordre, allergique au parlementarisme et prêt à se rallier à une République autoritaire en dépit de sa dévotion aux Bonaparte.

- **Parmi les collectionneurs** : Les commissaires-priseurs et autres gibiers de salles de ventes connaissaient Véran, amateur fortuné de souvenirs du Premier Empire… et de l'Égypte antique.



Rue Bonaparte

Henri Véran occupait un six-pièces au troisième étage d'un immeuble ancien. L'appartement est bourré de livres, de cartons de manuscrits, de correspondances avec des gloires littéraires oubliées et de bibelots anciens. Souvenirs napoléoniens et antiquités égyptiennes occupent un salon entier.

Églantine Linier, sa gouvernante, n'est plus toute jeune et se désole parce que, faute de patron, elle va être obligée de chercher du travail. Elle confirme que depuis un peu plus de deux mois, M. Véran semblait avoir rajeuni. Il faisait plus attention à son apparence et semblait inhabituellement gai. De plus, il n'était presque jamais là le soir, et rentrait très souvent après minuit. Une histoire de femme ? « *Sûr que ça r'semble, mais j'sais point trop, même avant la mort de Madame, il avait plus trop la tête à ça…* »

Après un temps de réflexion, elle ajoute que « *quand même, y a une chose… On voyait plus cet Arabe bizarre.* » Il serait étonnant que les investigateurs ne saisissent pas la perche…

« *J'ai jamais su son nom et j'l'aimais pas, pas parce qu'il est arabe, attention, y en a des presque comme nous, mais parce que je ne savais jamais quand il était là. Y devait avoir sa clé. Monsieur me sonnait, j'arrivais, ils étaient tous les deux au salon, et Monsieur me demandait de préparer du thé à menthe. Après, ils s'enfermaient à discuter. Ça fait des ans et des ans qu'il venait, bien avant la mort de Madame, qui l'aimait pas non plus. Très grand, tout maigre, tout noiraud, et même pas habillé comme un chrétien, il avait toujours une grande robe rayée, comme qu'ils en mettent en Algérie.* »

Interrogée, la concierge s'indigne à la seule idée qu'un Arabe en djellaba ait pu entrer dans *son* immeuble sans qu'elle le repère. Et plusieurs fois ? Allons donc !

La famille

Adélaïde Véran

La sœur d'Henri vit dans un immeuble bourgeois de la rue de Rennes. Rentière et célibataire, elle a pris l'organisation des obsèques en main. Elle discute avec les pompes funèbres et le marbrier, se prépare à accueillir la famille, organise le repas de deuil et a pris rendez-vous chez le notaire.

Son témoignage ? Elle voyait peu son frère, mais Henri lui avait rendu visite à deux reprises au cours de ces deux derniers mois. La première fois, il paraissait joyeux, exalté… « *Il avait rajeuni de trente ans, ça ne lui allait pas du tout. Passé un certain âge, cela devient grotesque, vous savez ?* » La seconde, deux jours avant son suicide, il paraissait distrait, préoccupé. « *Il voulait me dire quelque chose, j'en suis sûre. Il n'a pas trouvé le courage, je l'ai laissé filer en pensant qu'il reviendrait… et il est mort.* »

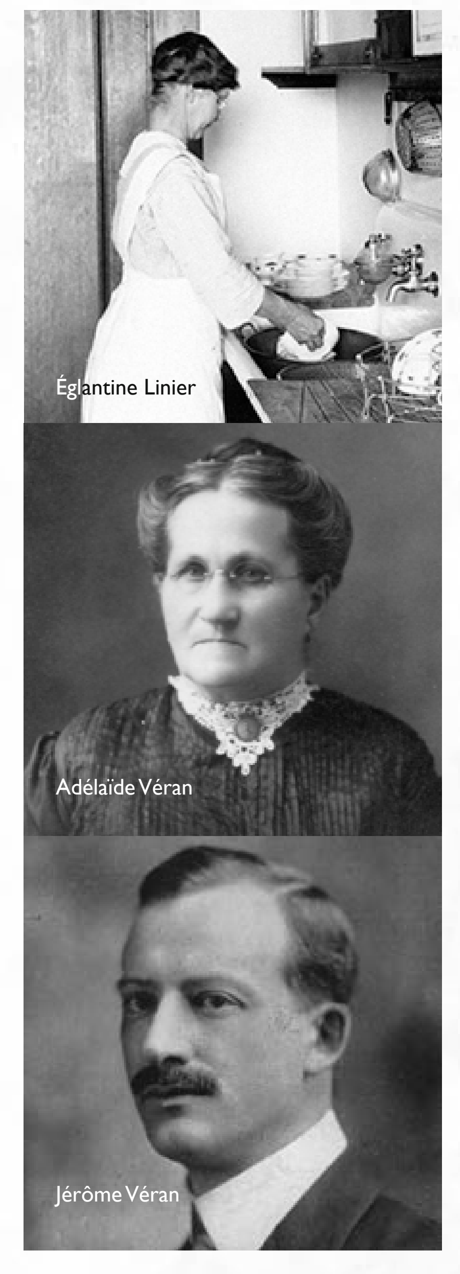
Adélaïde est convaincue que son frère est tombé entre les mains d'une « petite garce » qui s'est jouée de lui et l'a poussé au suicide. Elle est toute disposée à récompenser des investigateurs capables d'identifier la garce en question et de « *l'empêcher de nuire* ».

Les Hugon

Amélie, l'aînée des enfants d'Henri, vit à Lille avec son mari Marcel, ingénieur aux Chemins de fer du Nord, et leurs deux enfants, Henri et Charlotte. Les Hugon sont de braves bourgeois pas compliqués, qui arrivent gare du Nord au matin de l'enterrement et reprennent le train en fin d'après-midi, après le déjeuner et la visite chez le notaire. En dehors d'une carte de vœux et d'une ou deux visites annuelles, ils n'avaient guère de contacts avec Henri.

Jérôme Véran

Jérôme vit dans un coin tranquille du XVIIIe arrondissement avec Georgina Billett, son épouse anglaise, et leur fils Louis. Jérôme est médecin et n'était pas



Églantine Linier

Adélaïde Véran

Jérôme Véran

très proche de son père. « Je manquais un peu de fantaisie à son goût, je pense. Il partageait sa vie entre l'écriture de romans – que je n'aimais pas, même gamin – et des chimères politiques sans avenir. » Consultée, Georgina ajoute qu'elle trouvait son beau-père *a little bit scary*, un peu effrayant.

Ernestine Véran, née Nogaret

La veuve de Victor Véran vit modestement de sa pension de veuve de guerre et des revenus d'un petit capital que lui avait constitué Henri. Frêle, jolie et malheureuse, elle couve son fils, Alexandre, un gamin fragile. Ils habitent dans un lotissement 1900, entre Thiais et Choisy-le-Roi. L'endroit est encore largement rural : fermes et champs commencent à cent mètres de leur maisonnette. Ernestine vit dans le culte de son époux disparu, n'envisage pas de refaire sa vie, et redoute de ne pas « avoir de quoi



payer des études au petit ». Elle voyait peu son beau-père, qu'elle considérait comme un grand homme.

Funérailles et testament

Les funérailles se tiennent au Père-Lachaise. En dehors de la famille et peut-être des investigateurs, il y a peu de monde : quelques écrivains d'âge mûr et une poignée de journalistes de la presse de droite ou d'extrême droite… Si les investigateurs réussissent un test de **Trouver Objet Caché**, ils aperçoivent, à une vingtaine de mètres, une jeune fille brune portant un manteau gris, qui observe la scène. S'ils essayent de s'en approcher, elle disparaît entre les tombes et les chapelles, particulièrement nombreuses à cet endroit.

L'enterrement est suivi d'un repas de famille dans un restaurant de la place Gambetta. Les convives y mangent et y boivent trop, avant de s'entasser dans des taxis et de redescendre jusqu'à Saint-Germain-des-Prés, et plus précisément à l'étude de Me Mercier, le notaire de M. Véran. L'écrivain avait rédigé son testament avant la guerre, et l'avait mis à jour en 1920. Il était étonnamment prospère. Mme Linier hérite d'une somme suffisante pour lui permettre de se retirer à la campagne. Adélaïde reçoit quelques bibelots. Une longue liste de souvenirs et d'autographes napoléoniens est léguée à Son Altesse le prince impérial Victor Bonaparte. La collection égyptienne va à un M. Robert Chavet, qui n'est pas présent. Le reste est partagé entre les enfants du défunt : Adèle Hugon, Jérôme Véran et Ernestine Véran.

Sur ce, Me Mercier prend la tête de quelqu'un qui a de mauvaises nouvelles. *« M. Véran est passé me voir huit jours avant sa mort. Il m'a remis ce pli scellé, dont je vais vous donner lecture. J'en découvrirai le contenu en même temps que vous. »*

Il s'agit du document 3. Une fois son contenu digéré par les héritiers, ce qui ne va pas sans mal, la discussion s'oriente sur *« à qui allons-nous confier ces recherches ? »* Selon toute probabilité, le nom des investigateurs est évoqué. S'ils n'ont pas de bons contacts avec la famille, Me Mercier engage un détective privé, qui passera le scénario à se fourrer dans les jambes des investigateurs.

Mes enfants,

Je traverse une rude crise.

Nous sommes fin mars. Si vous lisez ceci dans les mois qui viennent, c'est que je suis mort prématurément. Si nous avons passé… disons l'été, ne tenez aucun compte de ce qui suit.

Me suis-je suicidé ? C'est possible. Je suis tenté d'en finir. Était-ce un meurtre ? Certaines personnes l'envisagent certainement, y compris parmi mes « amis ».

Qui m'a tué ? Est-ce Elle ? Elle qui me hante, Elle dont je rêve toutes les nuits, Elle qui apporte la sagesse, Elle qui ment, Elle qui trompe les naïfs qui l'écoutent ? Ou est-ce Lui, le Seigneur des Destinées, le Maître des Millions d'Années ?

Je ne suis pas fou. Peut-être l'ai-je été, pendant toutes ces années, mais à cet instant, je suis sain d'esprit et de corps. C'est mon âme qui est en péril.

Par la présente, je demande à chacun de mes trois héritiers principaux de mettre de côté une somme représentant 10 % de leur part, charge à eux de consacrer cette somme à la découverte de mon – ou de mes – assassins. S'ils les trouvent, libre à eux de les confier à la justice, s'ils s'en sentent capables. Le rapport des enquêteurs sera remis à Me Mercier, qui appréciera la sincérité de leurs efforts et les rémunérera en fonction. Je demande à Me Mercier de ne pas laisser mon fils Jérôme participer aux recherches. Je ne veux pas qu'il s'expose.

Enfin, et c'est de la plus haute importance, je souhaite que la pièce 34 de ma collection aille à mon petit-fils Alexandre, et non au légataire précédemment désigné.

Fait à Paris,
Henri Véran

Document 3 – La lettre

Des legs et des légataires

Les souvenirs napoléoniens

Le lot offert au prince Victor Bonaparte se compose de plusieurs meubles de style Empire*, d'une vingtaine de bibelots et de trois cartons de vieux papiers, correspondances ou mémoires inédits d'anciens soldats de la Grande Armée. Ce matériel, accumulé par M. Véran lors de la rédaction de ses romans, ne renferme rien d'intéressant dans le cadre de ce scénario. Dans



* Dont plusieurs ornés de sphinx en bronze dorés. Le Premier Empire et les Années folles ont un point commun : l'égyptomanie.

Maître Maximilien Mercier, notaire

La soixantaine bedonnante, amateur de bons vins et de repas gastronomiques, Me Mercier est à la fois un excellent juriste et un brave homme. Si les investigateurs lui font bonne impression, il se montre plus que correct avec eux. Sinon, il tente de convaincre la famille de les remplacer par des enquêteurs plus compétents. À ses heures perdues, Me Mercier s'adonne au spiritisme, et il est prêt à accepter des explications surnaturelles… jusqu'à un certain point.

quelques semaines, un déménageur payé par Me Mercier viendra le mettre en caisses, sous la surveillance d'un émissaire du prince.

Les souvenirs égyptiens

Ce lot se compose d'une trentaine d'ouvrages d'égyptologie, de plusieurs papyrus et d'un grand nombre de scarabées, amulettes et autres vases canopes. Un archéologue peut l'estimer à plusieurs dizaines de milliers de francs – tout est authentique, mais rien n'est réellement précieux.

Le légataire désigné, M. Robert Chavet, vit à Vincennes. Sexagénaire, chauve et snob, cet ancien employé du ministère des Affaires étrangères a longtemps vécu au Caire. Il se montre parfaitement urbain… jusqu'à ce qu'il ait l'occasion de consulter la liste des objets dont il hérite. Lorsqu'il découvre que la pièce 34 ne lui revient pas, il pique une crise de rage. Véran la lui avait promise, et il a plusieurs lettres pour le prouver ! Il exige de voir le testament, puis clame à qui veut bien l'entendre que le codicille a été rédigé alors qu'Henri « n'avait déjà plus toute sa tête ». Son avocat contacte Me Mercier, il est question de procès…

Dans ces conditions, il n'est pas question qu'il parle aux investigateurs, qu'il perçoit comme des « employés de la famille ».

L'action de Chavet est détaillée dans l'acte II.

Napoléonides

Selon les législatures, il reste entre dix et vingt députés « bonapartistes » qui siègent à droite, mais ils sont davantage partisans d'un régime présidentiel fort que d'un hypothétique IIIe Empire. En effet, le prince Victor Bonaparte, chef de la maison impériale, a renoncé à toute activité politique depuis 1910. Né en 1862, prétendant depuis 1879, « Napoléon V » se consacre à son immense collection de souvenirs impériaux. Officiellement interdit de séjour en France, il vit entre Bruxelles, Londres… et Paris, où il se rend souvent incognito. Frappé d'une attaque à la fin d'avril 1926, il meurt le 3 mai. Son fils Louis, âgé de 12 ans, devient « Napoléon VI » pour une poignée de fidèles vieillissants.



La pièce 34

Ce petit sphinx en calcaire, usé et sans beaucoup d'intérêt, porte quelques hiéroglyphes presque effacés à sa base (voir le document 4, ci-dessous). Il mesure une vingtaine de centimètres de long et une dizaine à son point le plus haut.

Alexandre, très étonné du cadeau, est content que son grand-père ait pensé à lui… et ravi de rendre jaloux ses cousins. Il proteste pour la forme lorsqu'Ernestine enferme « son » sphinx dans la vitrine du salon.

Les relations entre Enmoutef et Alexandre seront détaillées à l'acte II.

« Démon rieur, lamie hilare »

Les investigateurs iront peut-être au plus simple. Si Véran s'est suicidé à cause d'une femme, elle est *forcément* quelque part, et elle a *forcément* laissé des traces de son existence. Deux axes de recherche s'imposent.

L'avis d'un expert

Si un égyptologue examine le sphinx, il peut communiquer les éléments suivants aux investigateurs :

- L'inscription à la base de la statuette se lit « n-m-t-f », soit « Enmoutef », qui se traduit par « Il ne mourra pas ». C'est un nom égyptien relativement courant, qu'il est impossible d'attribuer à une personnalité précise.
- Trop gros pour avoir été porté en amulette, ce sphinx a certainement servi de génie protecteur dans une maison ou un petit temple.
- Il est « récent » pour une pièce égyptienne, datant sans doute de la période ptolémaïque ou même de la domination romaine.

Les habitudes de Véran

Mme Linier explique au groupe que jusqu'à cet hiver, son maître avait des habitudes régulières : une tournée des bouquinistes ou des libraires le matin, de la correspondance et de la lecture l'après-midi et, une ou deux fois par semaine, un dîner dans le monde. Arabe mystérieux mis à part, il recevait peu, et toujours les mêmes personnes : M. Chavet et ses amis.

Si les investigateurs élargissent leurs recherches, personne, dans ses cercles habituels, ne se souvient de l'avoir vu avec une femme. Cela ne veut pas dire qu'elle n'existait pas, juste qu'il ne la montrait pas…

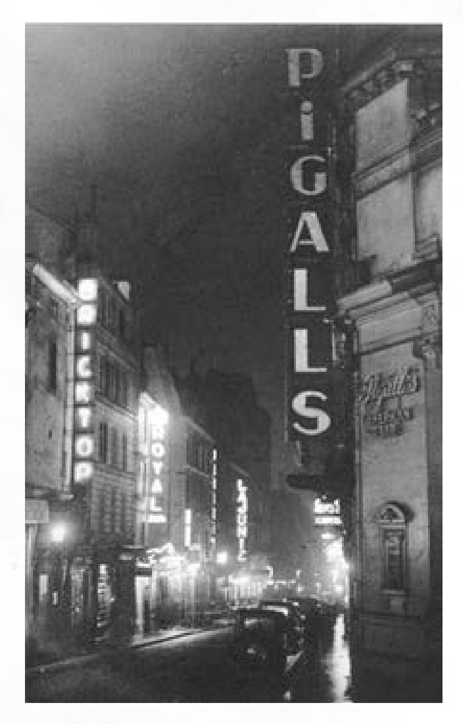
Les endroits où l'on s'amuse

Le poème mentionne le charleston. Paris ne manque pas d'endroits où on le danse. Si les investigateurs font la tournée des boîtes de nuit de Montmartre et de Montparnasse, peut-être avec une photo de M. Véran fournie par Adélaïde, ils reçoivent un grand nombre de réponses positives… et amusées.

Serveurs et barmen se souviennent bien de ce « drôle de petit couple » composé d'un grave sexagénaire et d'une « gamine qui aurait pu être sa petite-fille ». Depuis presque trois mois, tous deux s'amusaient beaucoup, buvaient des quantités de champagne et traînaient en compagnie d'autres noctambules, qui traitaient le vieux monsieur « sans le respect dû à ses cheveux blancs ».

Document 4 –
Les hiéroglyphes





Aux Halles, le patron d'un bar où les fêtards viennent finir leur nuit autour d'une soupe à l'oignon se montre plus précis : la demoiselle s'appelle Paule, et on la croise souvent avec une blonde qui aime les artistes, une certaine Justine. Cela devrait suffire pour la repérer dans la foule qui traîne autour de la *Closerie des Lilas*.

Mademoiselle Justine

Justine Delorme est une jolie fille d'environ 25 ans, avec de longs cheveux blonds et des formes plus opulentes que ne l'exige la mode. Elle peint sans vendre grand-chose et boucle ses fins de mois en posant comme modèle. Elle passe au moins trois nuits par semaine à Montparnasse, aux bras d'admirateurs toujours différents. Elle boit sec, ne refuse pas une petite ligne de cocaïne et couche volontiers, mais uniquement avec les hommes qu'elle choisit. Bref, c'est une jeune fille archimoderne.

Si on l'interroge sur Véran, elle éclate de rire.

« *Ah oui, bien sûr, le projet de Paule ! Elle l'a rencontré je ne sais où, tout sérieux, tout coincé avec sa petite barbiche, sa petite Légion d'honneur et tout et tout… Elle a juré de le décoincer. Elle a dû y aller au pied-de-biche, mais une fois ouvert, il était presque marrant.* » Elle a des tas d'anecdotes sur leurs sorties avec Véran, sa répugnance à boire des cocktails, son ignorance de l'avant-garde…

Et à propos de Paule ? Elle reste silencieuse un instant, avant de répondre :

« *Je ne la connais pas bien. Personne ne la connaît. De temps en temps, elle descend parmi nous, comme une reine se mêle à ses sujets. Elle reste pendant quelques mois, puis elle disparaît, et on ne la revoit pas pendant un an ou deux…* »

Elle connaît quand même un détail susceptible d'intéresser les investigateurs.

« *Elle ne s'appelle pas Paule, mais Léopoldine. Un prénom pareil, normal qu'elle ait voulu en changer, pas vrai ? Son nom de famille ? D'Atten… Non, d'Allengy.* »

Elle a plusieurs photos de Paule en compagnie de Véran, qu'elle leur montre volontiers. C'est une grande brune aux pommettes hautes et aux lèvres pulpeuses, aux immenses yeux noirs…

Justine est beaucoup plus impliquée qu'il n'y paraît. Ses faits et gestes sont couverts plus en détail dans l'acte II.

Léopoldine d'Allengy

Si les investigateurs ont assisté à l'enterrement de M. Véran, ce nom leur dit confusément quelque chose, mais quoi ? Un retour au Père-Lachaise permet de retrouver la chapelle de la famille d'Allengy, à l'intérieur de laquelle se trouve la tombe d'une Léopoldine d'Allengy (1825-1847). La jeune fille aperçue pendant la cérémonie se tenait juste à côté…

Le chef actuel de la famille, le commandant Armand d'Allengy, travaille au ministère de la Guerre. Correctement approché, le vieil officier ouvre volontiers ses archives. La Léopoldine du Père-Lachaise est la seule de la famille à avoir porté ce prénom. Tuberculeuse, elle a cherché la guérison sous le soleil égyptien. Elle a brièvement vécu au Caire, d'où elle est rentrée en 1846 en compagnie d'une petite domestique indigène dont l'histoire n'a pas retenu le nom (le *ka* de Nedjémet). Il existe un portrait de Léopoldine, qui la montre pâle et languissante sur un sofa. Si on le compare avec les photos de « Paule », il y a un air de famille très net.

Par ailleurs, Octave d'Allengy, le père de Léopoldine, a dirigé le département des antiquités égyptiennes du Louvre dans les années 1840. Excentrique, voire un peu déséquilibré, il se faisait appeler « Enmoutef » et donnait des « banquets égyptiens » où il faisait circuler un squelette. Il n'a pas survécu très longtemps à sa fille : il est mort en 1852, dans l'incendie du château familial, du côté de Chartres. (Un autre exemple de la manière dont Nedjémet s'en prend aux pions d'Enmoutef.)

Le commandant d'Allengy s'oppose catégoriquement à toute exhumation. Si les investigateurs passent outre, ils ne découvrent rien d'anormal. Les deux tombes renferment des ossements intouchés depuis soixante-dix ans.

Acte II : La danse des sphinx

Ce scénario cesse d'être linéaire au moment où les investigateurs mettent la main sur Justine Delorme. L'enquête raisonnable, où les scènes s'enchaînent logiquement, cède brutalement la place à quelque chose de plus agité et de moins prévisible.





Robert Chavet et les « amis de M. Véran »

Les disciples de M. Véran croient que leur mentor était en relation psychique avec un grand prêtre égyptien dont l'esprit est enfermé dans la statuette. Ils ont conscience qu'Enmoutef est le disciple d'un dieu inconnu des profanes, un certain Nyarlathotep, mais ils n'ont pas creusé plus loin.

Qui sont-ils ?

- **Robert Chavet** est présenté à l'acte I.
- Conservateur adjoint en second au département des antiquités égyptiennes, **Jules Carvignac** est l'un des rouages les plus insignifiants de la bureaucratie du musée du Louvre. C'est un grand gaillard maigre et jaune, avec de longues moustaches tombantes et des joues creuses.
- **Gérard d'Ussert** est aliéniste et travaille à Charenton. Il joue un rôle central dans la tentative du groupe de rendre un corps à Enmoutef. Il est le médecin traitant de Bienvenue Bergeret, dont le sort occupe tout l'acte III. D'Ussert est le meilleur « magicien rituel » du groupe, et le seul à avoir une idée de la vraie nature d'Enmoutef.
- **Gaston Langlois** et **Gustave Rousset** sont respectivement bijoutier et libraire. Tous deux sont d'anciens combattants peu rebutés par la violence, du moins jusqu'à un certain point (intimider, oui, assassiner, non).

Que font-ils ?

- Leur objectif premier est de remettre la main sur le lot 34. Chavet menace Ernestine Véran d'un procès pour récupérer « son » sphinx. Il ne compte pas vraiment passer à l'acte, juste l'intimider. Lorsqu'elle sera bien effrayée, il lui proposera de le racheter pour une dizaine de milliers de francs. Si elle refuse, Carvignac se présente et offre le triple, « au nom du musée du Louvre ». Si ces deux tactiques échouent, MM. Langlois et Rousset préparent un cambriolage en bonne et due forme.
- Chavet s'efforce de contacter Enmoutef. Il tient plusieurs réunions à son appartement de Vincennes, au cours desquelles, vêtu d'une robe blanche et d'une peau de léopard, il brûle de l'encens et supplie le « grand prêtre » de révéler ses intentions à ses fidèles. Enmoutef, occupé ailleurs, reste silencieux.
- D'Ussert se charge de faire sortir Bienvenue Bergeret, le futur corps d'Enmoutef, de sa cellule de Charenton. Il suffit d'un petit cafouillage bureaucratique pour le libérer. Il occupera la chambre d'amis de Rousset, dans le VI[e] arrondissement – en bon catatonique, il ne prend pas beaucoup de place.

Que va-t-il leur arriver ?

- Les investigateurs vont sans doute leur compliquer la vie, mais il y a peu de chances pour qu'ils leur sautent à la gorge sans avoir pris un minimum de renseignements.
- Malheureusement pour eux, maintenant que Véran n'est plus là pour la distraire, Nedjémet est pressée d'en finir. Les entrefilets du document 5, page suivante, résument la manière dont elle traite « les esclaves de l'esclave d'Enmoutef ». Le premier mentionne la sphinge des Tuileries et la rue Paul-Déroulède… dont le prolongement est le pont Royal, un détail qui risque d'intéresser le groupe. N'utilisez pas tous ces articles : Nedjémet se lasse avant d'avoir tué tout le monde. D'Ussert passe à travers les mailles du filet, en compagnie de Rousset, de Langlois ou des deux. Dès le second mort, les survivants filent se planquer dans un hôtel sordide d'Argenteuil. D'Ussert y met en place des « protections magiques ». Elles n'arrêteraient pas Nedjémet, mais pour l'instant, elle se désintéresse de leur cas.



Enmoutef

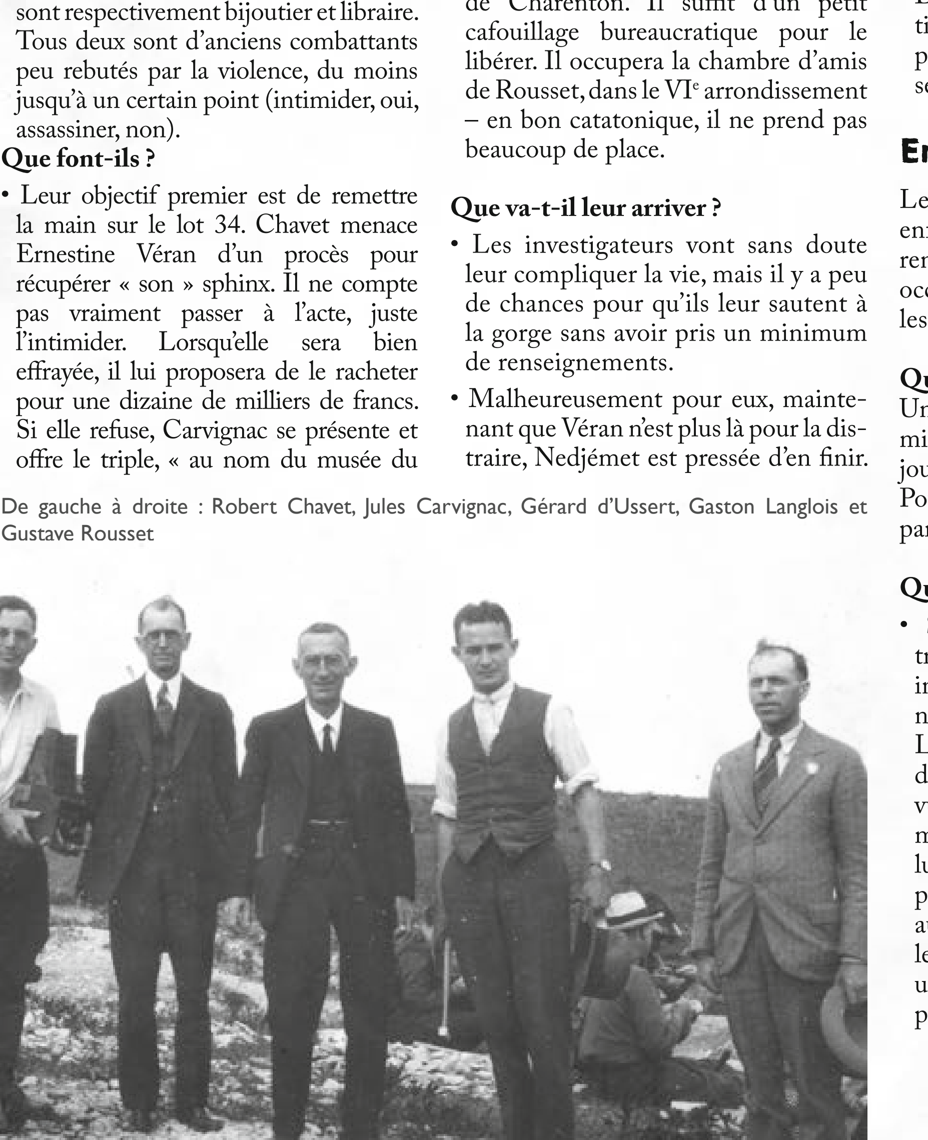
Le monstre ne reste pas sagement enfermé dans la statuette qui renferme son *ka*. Toutefois, ses occupations risquent de déconcerter les investigateurs.

Qui est-il ?

Un monstre vieux de plusieurs millénaires, dont l'ambition est, un jour, de faire revenir Nyarlathotep. Pour l'heure, il n'est pas en position d'y parvenir et en a conscience.

Que veut-il ?

- Sa principale ambition est de se trouver un prêtre. Il trouvait Chavet insignifiant, et est plutôt content de ne pas être tombé entre ses mains. Le choix d'Alexandre comme héritier de la statuette l'a surpris, mais il y a vu une opportunité. Un esprit jeune, malléable, à façonner à sa guise ? Véran lui a fait là un beau cadeau ! (Ce n'était pas l'intention de Véran, qui espérait au contraire que l'innocence du gamin le protégerait.) Enmoutef table sur une décennie d'efforts, peut-être deux, pour convertir Alexandre.



De gauche à droite : Robert Chavet, Jules Carvignac, Gérard d'Ussert, Gaston Langlois et Gustave Rousset

Document 5 – La liquidation des sectateurs

L'ÉNIGME DU SPHINX

Aux petites heures du matin, une patrouille cycliste a retrouvé le cadavre d'un homme égorgé au coin du quai des Tuileries et la rue Paul-Déroulède. « Il était agenouillé aux pieds du sphinx femelle, nous a déclaré le brigadier Tardieu, comme s'il avait voulu lui faire une prière avant de mourir. »
Le cadavre a été identifié, c'est celui d'un certain Robert Chavet, de Vincennes. Suicide ou agression ? Nous en saurons plus dans les prochains jours.

CRISE CARDIAQUE FATALE

On apprend par l'administration du musée du Louvre que Jules Carvignac, l'un des conservateurs des antiquités égyptiennes, a été retrouvé mort dans son bureau du sous-sol de l'aile Denon. Il semble qu'il soit resté travailler au-delà de l'heure de fermeture, et qu'il ait succombé à une crise cardiaque au cours de la nuit. M. Carvignac, célibataire, était « très bien noté et entièrement dévoué à son travail », selon ses supérieurs.

MORT HORRIBLE ET MYSTÉRIEUSE AU JARDIN DES PLANTES !

Que s'est-il passé la nuit dernière au jardin zoologique du Museum d'Histoire naturelle ? Un homme, déjouant la surveillance des gardiens, est parvenu à pénétrer dans la fosse aux lions. Son corps atrocement mutilé a été retrouvé au petit matin. Une rumeur, impossible à confirmer au moment où nous mettons sous presse, laisse entendre que le défunt aurait été porteur d'une petite fortune en bijoux. Avons-nous affaire à un voleur qui a tenté de trouver une cachette inviolable pour son butin ? Ou à quelqu'un qui a souhaité emporter ses richesses dans l'au-delà ?

UN LIBRAIRE SE PEND

Gustave Rousset, propriétaire de la Librairie de la Lune rousse, rue Saint-Sulpice, a été retrouvé mort dans son arrière-boutique. Après avoir interrogé Jean Desparts, l'employé qui a fait la macabre découverte, la police s'oriente vers la piste du suicide. Nous avons pu interroger M. Desparts, qui ne s'explique pas ce drame inattendu. « Tout allait bien pour le patron, l'argent rentrait, il parlait de se fiancer… et voilà qu'il se pend en laissant juste un mot qui n'a ni queue ni tête : "J'ai entendu sa question, la réponse est la mort", ça veut dire quoi ? »

- Nedjémet l'agace, mais il n'envisage pas un instant de s'en prendre à elle. En revanche, ses amis, alliés et autres agents sont un gibier de choix, qu'il se fera un plaisir de traquer et de mettre à mort s'ils passent à proximité.
- L'idée de récupérer un corps lui plaisait, mais l'intervention de Nedjémet l'a poussé à renoncer à ce projet pour l'instant. Il sera temps d'y revenir quand il ne sera plus en danger.

Que fait-il ?

- Les premières nuits, Enmoutef explore son nouvel environnement, revêtu de son corps de « vieil Arabe ». La villa de Thiais, sans mystère, ne l'occupe pas longtemps. La rue, pleine de fonctionnaires et de petits employés, lui évoque le quartier des scribes de Thèbes. En revanche, les fermes l'intéressent : il n'avait pas eu l'occasion d'en voir depuis son arrivée en France. Sa présence fait hurler les chiens à la mort et terrifie les vaches. En revanche, les chats sentent sa vraie nature féline et le suivent, fascinés.
- Un petit bois occupe ce qui est aujourd'hui une bretelle d'autoroute. Tous ces arbres intriguent Enmoutef, qui n'a jamais rien vu de tel. Si vous estimez nécessaire de ramener la lumière sur ce coin de campagne, il se laisse aller à chasser pour la première fois depuis presque deux mille ans. Il endosse l'apparence d'un guerrier égyptien en armure matelassée, muni d'un arc et de javelots. Une nuit, il tue plusieurs « antilopes » : trois biches et un jeune cerf. Albert Dupuis, le garde champêtre de Thiais, qui le croise sur la route aux petites heures du matin, a la peur de sa vie. Après avoir juré à sa femme qu'il arrêtait de boire définitivement, Dupuis racontera l'incident devant d'innombrables



ENMOUTEF, SPHINX

	Chasseur	Guerrier	Sphinx
FOR	65	90	150
CON	70	80	140
DEX	75	70	120
TAI	65	85	180
APP	55	40	N/A
INT	95	95	95
POU	130	130	130

Pts de vie :	13	16	32
Impact :	+1D4	+1D6	+3D6
Carrure :	1	2	4

Compétences :
Anecdotes sur l'Égypte antique 80 % (40/16)
Imposture 50 % (25/10)
Intimidation 80 % (40/16)
Mythe de Cthulhu 40 % (20/8)
Rites égyptiens 40 % (20/8)
Rites impies 60 % (30/12)

Langues :
Ancien égyptien 100 % (50/20)
Français 70 % (35/14)

Armes :
- **Chasseur** : arc 70 % (35/14), 1D6+impact/2 ; javelots 75 % (38/15), 1D8+impact/2
- **Guerrier** : javelots 80 % (40/16), 1D8+impact/2 ; lance de guerre 70 % (35/14), 1D8+1+impact (E)
- **Sphinx** :
  Attaques par round : 2.
  Options de combat rapproché : coups de griffes.
  Attraper (manœuvre) : Avec une manœuvre, il peut immobiliser un adversaire. La victime doit réussir un test opposé de force pour s'échapper. Pour chaque attaque de coup de griffe que le sphinx tente sur un autre adversaire, la victime bénéficie d'un dé bonus pour s'échapper.
  Déchiqueter : Après l'avoir immobilisée, un sphinx peut lacérer sa proie avec ses pattes arrière.
  - Combat rapproché 70 % (35/15), 1D6 points de dégâts + impact
  - Déchiqueter 80 % (40/16), 1D10 points de dégâts + impact (une seule victime)

Protection :
- **Chasseur** : 1 point d'armure matelassée
- **Guerrier** : 1 point de bouclier (ne protège pas contre les armes à feu)
- **Sphinx** : 3 points de peau

Sorts : Contacter Nyarlathotep

SAN : Chasseur et guerrier sont assez perturbants pour causer une perte de 0/1 point de SAN. Sa vraie forme coûte 1D3/1D10 points de SAN.

petits verres de blanc jusqu'à ce qu'il meure d'une cirrhose, une dizaine d'années plus tard.

- Une fois qu'il a terminé de prendre ses marques, Enmoutef revêt l'apparence d'un petit garçon en robe blanche, au crâne rasé, et commence à hanter Alexandre. Gamin imaginatif qui s'ennuie en classe, le petit Alexandre est ravi de se faire un nouvel ami, même s'il ne doit pas parler de lui aux adultes. Sa mère, qui se doute vite de quelque chose, mentionnera peut-être ces conversations nocturnes avec un « ami imaginaire » devant les investigateurs. Alexandre, qui sait désormais plein de choses sur l'Égypte antique, fait de son mieux pour ne pas trahir son secret, mais c'est juste un petit garçon…

Que va-t-il lui arriver ?
Il y a des chances pour que la statuette change de mains à plusieurs reprises, passant d'Alexandre Véran à Chavet et ses sbires, puis aux investigateurs ou aux Isiaques, etc. À un moment donné de ces divers tours de manège, il est possible qu'Enmoutef retrouve un corps…

Justine Delorme et les Isiaques
Justine ne fréquentait pas « Paule » par hasard. À ses moments perdus, Justine est aussi une prêtresse d'Isis autoproclamée, sous le nom d'Ankhêsamon, qu'elle a choisi parce qu'elle trouve que « ça fait vedette de cinéma ».
Ce qui, juste après la guerre, était un moyen d'arrondir ses fins de mois auprès de jeunes filles naïves est devenu un intérêt réel pour les sciences occultes. L'été précédent, Nedjémet s'est brièvement intéressé au « Temple d'Isis », le temps de conclure que seule Justine méritait un peu d'attention. La sphinge l'a laissé graviter autour d'elle, sans réaliser que cela aurait des conséquences…

Qui sont-ils ?
Justine-Ankhêsamon règne sur une vingtaine de « disciples d'Isis ». Ses armes principales sont sa beauté, son don du baratin et, à une lointaine troisième place, sa connaissance de l'Égypte antique. Elle est du genre à soutenir que Paris vient de « Par-Isis », parce que les Gaulois adoraient déjà la Déesse des siècles avant César.
Parmi ses fidèles, citons :

- **Adrienne Nordet** est une actrice de boulevard, en attendant mieux – son guide spirituel égyptien lui a expliqué qu'une grande carrière de tragédienne l'attendait. Elle assure la mise en scène des rites et une sorte de vague commandement en second lorsque Justine est occupée ailleurs.
- **Antoine Ozturk** est l'amant d'Adrienne et le mécène du culte. Dans le monde profane, il est vice-président d'une petite banque d'affaires. Il prête volontiers le jardin de son hôtel particulier de la plaine Monceau pour les cérémonies mensuelles. En revanche, il a un sens aigu de ce qui est *légal* et ne se prêtera à rien de dangereux.
- **Sophie-Anne d'Orbin**, **Jeanne Fayt** et **Noëlle Prévost** sont des jeunes filles de bonne famille, tout juste majeures, qui jouent avec les sciences occultes. Elles sont convaincues d'être immortelles, prennent des risques inconsidérés et agissent sans réfléchir. Voyez-les comme un trio de ravissants bébés éléphants dans un magasin de porcelaine.
- **Claudine Canetti** a la quarantaine, une longue et sinistre expérience d'infirmière hospitalière et une foi naïve dans la bonté de la Déesse. En temps normal, elle sert surtout de confidente à toutes les autres Isiaques, mais dans le cadre de ce scénario, elle peut se muer en bourreau. C'est si facile de tuer quelqu'un, quand on a les bons produits dans sa trousse…

Que veulent-ils ?
Justine est convaincue que « Paule » est

Pouvoirs :
- **Indestructible**. Tant qu'elle abrite la force vitale d'Enmoutef, la statuette est indestructible. Les investigateurs peuvent la jeter dans un haut-fourneau, elle ne s'en portera pas plus mal.
- **Mobile**. La statuette ne s'anime pas, mais elle va où elle veut. Si quelqu'un la retire de la maison de Thiais et qu'Enmoutef n'est pas d'accord, elle y réapparaît à l'aube (ou au crépuscule) suivante.
- **Matérialisation**. Enmoutef peut revêtir le corps de l'une de ses victimes. Cette apparition peut être blessée ou tuée sans qu'il en souffre lui-même (cela le renvoie juste dans la statuette). Comme il n'a plus dévoré personne depuis le Ier siècle de notre ère, sa bibliothèque de corps se compose surtout d'Égyptiens – hommes, femmes et enfants – plus une poignée de Nubiens, de Hittites et d'Assyriens. Le mystérieux « Arabe » qui apparaissait parfois chez Véran était l'une de ces formes.
- **Question**. À plus de 25 en SAN, la question de ce sphinx est incompréhensible. À moins de 25, la réponse qui s'impose est « Nyarlathotep », un premier pas vers la conversion au culte du Pharaon de la Fin des temps.

Jérôme Véran ?

Dans le codicille, M. Véran demandait expressément à Jérôme de ne se mêler de rien. Il tentait de protéger son fils, mais il a réussi à le vexer et à le pousser à enquêter de son côté.
Le docteur Véran a une famille et une vie professionnelle, mais il n'hésite pas à prendre quelques jours de congé pour jouer au détective. Il croise Chavet et ses amis, interroge Alexandre, traîne à Montparnasse à la recherche de « Paule »…
Au départ, personne n'a de raisons de lui en vouloir. Au bout de quelques jours, il risque de s'être fait des ennemis, et peut-être de mourir sous les griffes de Nedjémet. Si vous souhaitez le tuer, le document 6 scelle son sort. L'article ne le mentionne pas, mais la fontaine du Palmier est ornée de quatre sphinx qui crachent de l'eau dans le bassin... Jérôme peut aussi sauver la mise aux investigateurs ou être converti en personnage de remplacement si l'affaire tourne mal pour eux.



la momie réanimée d'une prêtresse ou d'une pharaonne, qui vit une grande histoire d'amour à travers les siècles*. Une demi-confidence de Nedjémet lui a permis de comprendre qu'elle avait des ennemis.
Donc, la feuille de route des Enfants d'Isis est :

- **Retrouver Nedjémet**. Justine fait surveiller la chapelle de la famille d'Allengy avant de conclure qu'il s'agit d'une impasse. Elle repart donc de Véran. Dans un premier temps, elle se concentre sur la famille, avant de s'intéresser à M. Chavet et à ses amis. Ces derniers ne sont pas forcément perçus comme des agents des « ennemis de Paule ». Après tout, son amant immortel doit bien se trouver *quelque part*, et il serait logique qu'il ait des serviteurs. Un rapprochement peut donc s'esquisser sur le terrain, au moins jusqu'à ce que les Isiaques comprennent que c'est Nedjémet qui tue Chavet & Cie.
- **Aider Nedjémet**. Elles ne savent pas trop comment. De son côté, la sphinge ne pense pas avoir besoin de leur aide – mais qui sait ? Si Enmoutef est libéré, elle aura besoin de chair à canon. Dans le doute, elle s'abstient de leur faire du mal.
- **Profiter des services rendus à Nedjémet pour la pousser aux confidences**. Nedjémet ignore la reconnaissance, mais si besoin, elle n'hésite pas à raconter n'importe quoi pour faire plaisir à Justine.

Que va-t-il leur arriver ?

Les mystères d'Isis, version Justine Delorme, sont à base de cérémonies lunaires en robes blanches, de fleurs de lotus et de prières à une Déesse forcément bienveillante. Ses disciples sont complètement désarmés face aux véritables horreurs de l'Égypte antique. Leur principale activité est de surveiller les Véran et les amis de Chavet, et de tenter de faire échouer leurs « sinistres activités ». Mlles d'Orbin, Fayt et Prévost préfèrent les stratégies indirectes, par exemple hurler à réveiller toute la rue si elles voient Rousset s'introduire chez Ernestine Véran. D'un autre côté, elles trouvent *follement* amusant de brandir un mignon calibre 22 sous le nez des gens qui les contrarient, parce qu'elles savent que les avocats de leurs papas respectifs arrangeront le coup.
Si la situation leur paraît trop compliquée, elles décident de la simplifier en enlevant Alexandre Véran. Sophie-Anne d'Orbin « passe le chercher » à l'école, en milieu d'après-midi. Elle prétend venir de la part de sa tante Adèle, parce qu'il est arrivé quelque chose à sa mère. L'institutrice, convaincue par la voiture de luxe, laisse partir l'enfant.

---

* La génération des jeunes filles nées autour de 1900 pouvait trouver matière à une thèse de ce genre dans *Le Roman de la Momie*, de Théophile Gautier, paru en 1857.

Document 6 – Article de journal

HORRIBLE DÉCOUVERTE DANS LA FONTAINE DU CHÂTELET

Un homme d'une quarantaine d'années, dépourvu de papiers d'identité, a été retrouvé mort noyé dans la fontaine du Palmier. L'enquête s'oriente vers un décès accidentel, peut-être dû à l'alcool. Il reste cependant à expliquer comment il est possible de se noyer dans une fontaine située au centre du carrefour le plus fréquenté de Paris sans attirer l'attention… ou sans que personne ne vole à votre secours.

Installé dans l'atelier de Justine, Alexandre ne risque rien. Chavet et les siens sont plutôt contents de sa disparition : elle leur donne une chance de récupérer la statuette et de procéder à la libération d'Enmoutef. En revanche, ce dernier est *furieux*. Il lui faudra une ou deux nuits pour retrouver la trace psychique de l'enfant. Lorsque ce sera fait, il revêtira sa forme la plus intimidante, celle d'un guerrier nubien de deux mètres, avec un bouclier en peau de léopard, plusieurs javelots et une lance à la pointe de bronze, et il partira en chasse. Les investigateurs risquent de découvrir Justine épinglée comme un papillon à la porte de son atelier. Quant à Alexandre, sa mère le retrouve dans le jardin, au petit matin, incapable de se souvenir de ce qui s'est passé…

Nedjémet

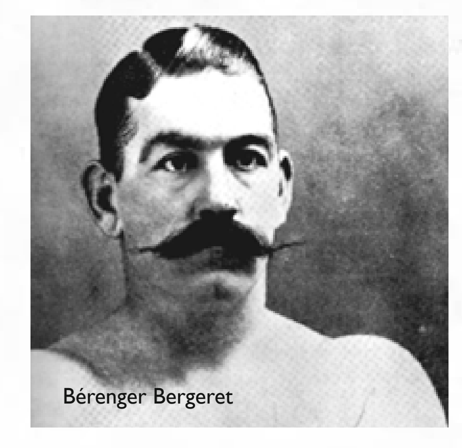
La sphinge est le dernier angle du carré au milieu duquel les investigateurs se débattent.

Qui est-elle ?
Une monstruosité immortelle qui traverse les siècles. Elle n'est pas humaine, même si elle fait très bien semblant, et raisonne plus comme un félin que comme un humain – elle joue avec ses proies et donne de (gros) coups de griffe pour avertir les gêneurs qu'il ne faut pas aller plus loin…

Que veut-elle ?
Son conflit avec Enmoutef est intensément personnel, et elle n'a aucune intention de le sous-traiter à qui que ce soit. Elle ne compte pas non plus y mettre un terme définitif.
De son point de vue, le suicide de Véran et la mise à mort d'une partie des sectateurs suffit amplement. Elle se doute qu'Enmoutef va avoir besoin d'un moment pour se remettre, et se montre toute disposée à le lui accorder. En revanche, elle n'accepte *pas* qu'il récupère un corps.

- Il est possible que l'un des investigateurs l'attire, peut-être parce qu'il ressemble à l'un de ses amants, morts depuis des siècles. Dans ce cas, elle s'embarque dans une campagne de séduction plus ou moins compliquée. Choisissez un investigateur marié et peu désireux de tromper sa femme. L'élu de son cœur a la possibilité de l'influencer légèrement, mais c'est *dangereux*. Vous connaissez le dicton qui dit qu'il est plus facile de monter sur le dos d'un tigre que d'en descendre ? Il vaut *aussi* pour les sphinges.
- Si les investigateurs la dérangent, elle le leur fait savoir. Son premier avertissement prend la forme du document 7, page suivante. Si les personnages n'écoutent pas, elle revêt sa forme de lionne et va se faire les griffes sur la porte de leur appartement. S'ils persistent, elle les traite comme elle a traité les alliés de Véran.

Que va-t-il lui arriver ?
Une fois qu'elle a terminé de massacrer Chavet et une partie du culte, elle


Bérenger Bergeret

considère que l'affaire est finie. Sous la forme de « Paule », elle retrouve les fêtes parisiennes, au bras d'un jeune écrivain américain prometteur. Seul changement par rapport à la période précédente, elle essaye d'éviter Justine.
Ce bref interlude s'achève si elle apprend (par les investigateurs ?) qu'Enmoutef est sur le point de retrouver un corps.

Acte III : La damnation du soldat Bergeret

La situation

Avant-guerre, Bérenger Bergeret était un boxeur semi-professionnel à la moustache avantageuse et aux nombreux succès féminins. Blessé à la tête au Chemin des Dames, il a passé ces dernières années à l'hôpital. Les dégâts physiques ont vite été réparés.
En revanche, le trauma ne s'est jamais estompé. Les psychiatres disent « catatonique », mais c'est juste un joli mot



Chers amis,

Je suis la seule à pouvoir porter la main sur lui. Vous devez comprendre qu'il m'appartient de toute éternité. Pour vous y aider, je vais vous révéler un secret.

Les hommes qui l'ont enfermé dans sa prison étaient d'authentiques héros, capables de le vaincre alors qu'il était au sommet de sa puissance. Quelque chose en vous me fait penser à eux. Hélas ! ils s'étaient interposés entre lui et moi.

Je les ai tués, un à un. J'ai arraché le cœur du prêtre Irtisen alors qu'il célébrait sa victoire devant son dieu. Le même soir, sur un quai d'Alexandrie, j'ai bu le sang de Publius Sergius Niger. Le lendemain, Philippus Achaïcus s'est jeté par-dessus le bord lorsque je lui ai montré ma forme véritable. Quant à Rustilius, le moins coupable des quatre, j'en ai fait mon esclave. Il m'a servi dans l'épouvante, décennie après décennie, jusqu'à ce que je le tue.

Vous faire du mal me navrerait, mais si vous vous obstinez, il faudra que je m'y résigne.

A vous de tout mon cœur,

Léopoldine

Document 7 – Le billet de Nedjémet

pour dire : « Bergeret est un légume ». Il se trouve que le docteur d'Ussert soigne Bergeret. Un corps jeune, en bonne santé physique et *sans âme* ? Quoi de mieux pour Enmoutef ? L'automne précédent, d'Ussert a proposé son plan à Véran, qui a donné son accord du bout des lèvres… avant de tomber entre les griffes de Nedjémet et de trouver tout un tas de bonnes raisons de reporter. Puis Véran est mort, et Chavet n'a pas tardé à le rejoindre. D'Ussert, qui a échappé à la purge, entreprend de mettre son plan en œuvre.

Matériel

Pour rendre un corps à Enmoutef, d'Ussert a besoin des ingrédients suivants.

- **Un corps :** Il fait sortir Bergeret de l'hôpital en trafiquant les bulletins de sortie, et le loge d'abord chez Rousset puis, après la mort de ce dernier, à *L'Hôtel de la gare*, à Argenteuil. Bergeret y occupe la chambre 12, que d'Ussert a bardé de « protections magiques » à l'utilité incertaine. Les sectateurs survivants occupent les chambres 10 et 14.

NEDJÉMET, SPHINGE

	« Paule »	Lionne	Sphinge
FOR	70	100	120
CON	70	100	120
DEX	90	110	120
TAI	70	140	160
APP	90	N/A	N/A
INT	90	90	90
POU	100	100	100

Pts de vie : 14 / 24 / 28
Impact : +1D4 / +2D6 / +2D6
Carrure : 1 / 3 / 3

Compétences :
Danser 80 % (40/16)
Esquive 45 % (23/9) / 55 % (28/11) / 65 % (33/13)
Imposture (se fondre parmi les humains) 80 % (40/16)
Pister 60 % (30/12)
Rites égyptiens 60 % (30/12)
Séduction 80 % (40/16)
Survie (désert) 90 % (45/18)

Langues :
Ancien égyptien 100 % (50/20)
Français 90 % (45/18)
La plupart des langues européennes à 40 % (20/8)

Armes :

- **Léopoldine** : fleuret 80 % (40/16), 1D6+Impact (E)
- **Lionne** :
  Attaques par round : 2.
  Options de combat rapproché : coups de griffes et morsure.
  Attraper (manœuvre) : Avec une manœuvre, elle peut immobiliser un adversaire. La victime doit réussir un test opposé de force pour s'échapper. Pour chaque attaque de coup de griffe que la lionne tente sur un autre adversaire, la victime bénéficie d'un dé bonus pour s'échapper.
  Déchiqueter : Après l'avoir immobilisée, une lionne peut lacérer sa proie avec ses pattes arrière.
  - Combat rapproché 70 % (35/15), 1D6 points de dégâts + impact
  - Déchiqueter 80 % (40/16), 1D10 points de dégâts + impact (une seule victime)
- **Sphinge** :
  Attaques par round : 2.
  Options de combat rapproché : coups de griffes.
  Attraper (manœuvre) : Avec une manœuvre, elle peut immobiliser un adversaire. La victime doit réussir un test opposé de force pour s'échapper. Pour chaque attaque de coup de griffe que la sphinge tente sur un autre adversaire, la victime bénéficie d'un dé bonus pour s'échapper.
  Déchiqueter : Après l'avoir immobilisée, une sphinge peut lacérer sa proie avec ses pattes arrière.
  - Combat rapproché 70 % (35/15), 1D6 points de dégâts + impact
  - Déchiqueter 80 % (40/16), 1D10 points de dégâts + impact (une seule victime)

Protection : 2 points de peau sous ses formes de lionne et de sphinge.

SAN : 1/1D6 si on la voit sous sa vraie forme

Pouvoirs

- **Absente**. Le corps de Nedjémet se trouve dans un temple enfoui sous des tonnes de sable, quelque part au cœur du désert nubien. Quoi qu'il lui arrive dans le cadre de ce scénario, elle ne « mourra » pas vraiment. Cependant, comme il lui faut environ vingt ans d'efforts pour arriver à rematérialiser son *ka*, elle est presque aussi prudente qu'un mortel.
- **Changeforme**. Contrairement à Enmoutef, Nedjémet ne peut revêtir que des formes librement offertes par un mortel à l'agonie. « Paule » est son unique Européenne dans une bibliothèque beaucoup plus restreinte que celle de son ennemi. En revanche, elle peut prendre l'apparence d'une lionne, ou endosser sa forme véritable, corps de lionne, buste de femme et ailes d'aigle.
- **Question**. Parfois, quand elle n'a pas envie de se salir les pattes, Nedjémet pose une question aux serviteurs directs ou indirects de Nyarlathotep. Les gens ordinaires entendent juste une suite de sons incompréhensibles. Les sectateurs, quant à eux, découvrent une réponse au fond de leur âme : la mort ou la folie. La plupart se suicident sans attendre.

Contingences

Qu'est-ce qui pourrait faire dérailler le plan d'Ussert ?

- **Plus de corps**. Il est peu probable que les investigateurs entendent parler de Bergeret avant qu'il ne soit trop tard, sauf si vous désirez que l'un des survivants de la purge s'épanche dans leur giron. Si les personnages ou les Isiaques lui soufflent Bergeret, d'Ussert a un candidat de rechange en la personne de Dieudonné Mérin. Cet autre grand traumatisé de guerre présente l'inconvénient d'avoir eu la moitié du crâne remplacée par une plaque de métal. Enmoutef trouve l'idée d'une éternité dans un spécimen endommagé déplaisante.
- **Plus de sphinx**. Garder la statuette hors de portée des sectateurs jusqu'à ce que Nedjémet les trouve semble être une tactique efficace, mais souvenez-vous que Nedjémet se limite à une purge rapide… et que le sphinx apparaît et disparaît selon les désirs d'Enmoutef.
- **Plus d'Enmoutef**. Si les investigateurs essayent de communiquer avec lui, peut-être par l'intermédiaire d'Alexandre, ils découvrent qu'il n'est pas forcément désireux de retrouver un corps pour l'instant. Le convaincre de refuser les offres du culte est une variante du pacte avec le diable : il ne se réincarnera pas *cette fois*, promis, mais il faudra le garder à l'œil pour l'éternité… et dans les années à venir, il va faire d'indicibles origamis avec le cerveau du petit Alexandre.

- **La statuette :** Qu'elle ait été volée chez les Véran, arrachée aux investigateurs ou récupérée auprès des Isiaques n'a aucune importance, ce qui compte, c'est que le sphinx soit à proximité du corps de Bergeret. Si les survivants du groupe de Chavet mettent la main dessus, ils foncent vers l'hôtel.
- **Enmoutef :** Le sphinx hésite à sortir de sa statuette, à moins qu'on ne le convainque qu'il n'y a plus de danger. S'il est persuadé que Nedjémet est occupée ailleurs, il accepte de jouer le jeu.
- **Un sacrifice :** Enmoutef-en-Bergeret aura faim. D'Ussert comptait lui offrir Rousset, mais si ce dernier est mort, il se rabattra sur quelqu'un d'autre, peut-être le réceptionniste de l'hôtel, peut-être le représentant en cirage qui a la malchance d'occuper la chambre 11… ou, plus probablement, une Isiaque ou un investigateur.
- **Optionnel : Alexandre.** Enmoutef serait heureux que son futur grand prêtre assiste à la cérémonie, mais si ce n'est pas possible, il se fait une raison.
- **Une cérémonie :** À la lumière incertaine d'une lampe à huile, d'Ussert pose la statuette sur la poitrine de Bergeret, puis dessine des hiéroglyphes tout autour en psalmodiant d'antiques prières égyptiennes (avec un accent lamentable, mais c'est l'intention qui compte). Attaché dans un coin de la pièce, sous la surveillance du ou des sectateurs survivants, le sacrifié voit avec horreur un halo verdâtre se déployer au-dessus du lit…

Normalement, c'est à ce moment-là que les investigateurs enfoncent la porte, si possible en compagnie des Isiaques et/ou de Nedjémet.

Considérations tactiques

Le « halo verdâtre » est le *ka* d'Enmoutef. Il sort de la statuette, se condense à la hauteur du foie du corps d'accueil, puis y pénètre.

Si le réceptacle choisi est Bergeret, le processus prend trois rounds. Si c'est Mérin, il en faut cinq.

À moins de disposer d'armes magiques, les investigateurs ne peuvent rien faire au *ka* d'Enmoutef. En revanche, pendant cette période, la statuette n'est plus indestructible. Elle a 10 PdV. Si les investigateurs la brisent, Enmoutef n'a plus de position de repli. En soi, cela ne lui pose pas de problème : il a un corps d'accueil. Sauf qu'il est possible de l'en priver… La solution la moins élégante consiste à tirer une balle dans la tête de Bergeret (ce qui coûte 1D4 points de SAN). Effacer les hiéroglyphes que d'Ussert a dessinés sur son torse ou le faire tomber du lit est plus compliqué, mais évite un meurtre.

S'il est privé de statuette et de corps d'accueil, le *ka* d'Enmoutef disparaît lentement. S'est-il dissipé pour de bon ? Si oui, le sphinx est mort… et les investigateurs ont intérêt à changer de continent, parce que Nedjémet va leur en vouloir pendant très, très longtemps. Sinon, *L'Hôtel de la gare* sera hanté par le *ka* d'un immortel égyptien, qui tente de posséder les occupants successifs de la chambre.

Enmoutef déchaîné

Parfois, les investigateurs enfoncent cette fichue porte juste un peu trop tard. Si Enmoutef s'empare d'un corps d'accueil, son premier réflexe est de tuer d'Ussert et ses complices, qu'il trouve *vraiment* trop médiocres. Ensuite, il ouvre la fenêtre, se change en sphinx et s'envole, peut-être sous les tirs des investigateurs…

Il ira nicher sur les toits du Louvre. Il y passera quelques jours à méditer sur les nombreux objets magiques puissants dont il ressent la présence juste en dessous de lui, ne s'interrompant que pour dévorer un clochard endormi sur un banc du jardin des Tuileries. Tôt ou tard, il essaye de recontacter Alexandre Véran. Il est possible que les investigateurs le rattrapent à ce moment…

Nedjémet dans la chambre

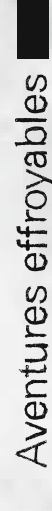
Si les investigateurs s'arrangent pour qu'elle soit présente, Nedjémet revêt sa forme de lionne pour le combat. Elle refuse qu'Enmoutef regagne un corps matériel, elle veut qu'il reste prisonnier de la statuette et ne souhaite *pas* sa mort. Son objectif prioritaire est donc le corps d'accueil, qu'elle lacère à mort. Ensuite, elle s'en prend à d'Ussert et aux autres disciples de Véran.

Si les investigateurs brisent la statue, Enmoutef est en danger de mort… et Nedjémet se retourne contre eux.

Conclusion

Ce scénario est ouvert, et n'a pas de « fin idéale ».

- Si Enmoutef retrouve un corps, il lui faudra plusieurs années pour créer de toutes pièces un « vrai » culte à Nyarlathotep. Nedjémet, furieuse, punit les coupables les plus proches, sans doute les investigateurs ou les Isiaques.
- Si Enmoutef reste dans son sphinx, c'est un match nul. Même s'il est privé d'Alexandre, il trouvera un autre prêtre, demain, dans dix ans ou dans un siècle.
- Si elle a survécu, Nedjémet file à Deauville ou à Monte-Carlo pour l'été. Elle passera l'automne à Venise et l'hiver à Berlin. Elle reviendra en France un de ces jours pour voir comment évolue Enmoutef. Elle est peut-être mêlée à d'autres affaires égyptiennes ?
- Sur un plan plus terre à terre, qu'est-il arrivé à Justine et aux Isiaques ? Certaines renoncent à la magie après avoir eu la peur de leur vie. D'autres risquent de s'y consacrer corps et âme, et de devenir des alliés des investigateurs.
- Quant à ces derniers, ne pas se faire manger par l'un ou l'autre des sphinx est déjà une victoire. Arriver à se faire payer par Me Mercier en sera une autre.





Scénario

L'Explorateur assassiné

Un scénario policier par Tristan Lhomme

Où les investigateurs rendent visite à un explorateur qui, après avoir survécu aux pièges de l'Asie et de l'Afrique, succombe aux attentions de ses proches.

Investigation	4/5
Action	1/5
Exploration	2/5
Interaction	4/5
Mythe	0/5
Style de jeu	Enquête policière
Difficulté	Facile
Durée estimée	4 à 6 heures
Nombre de joueurs	2-4
Époque	Années 20

À l'affiche

Sir Wilfrid Townshed

La victime, que même ses amis les plus proches décrivent comme « un beau salaud ».

Janet Townshed

Fille cadette du précédent, adolescente perturbée et meurtrière.

Diana Dayne

Actrice prometteuse, cette jeune femme vindicative orchestre le crime en coulisses.

En quelques mots

Sir Wilfrid Townshed, l'éminent explorateur, rentre tout juste d'une fructueuse expédition. Peu après avoir présenté ses découvertes à ses proches, il est assassiné. Qui a tué Sir Wilfrid, et pourquoi ?

Implication des investigateurs

L'explorateur-aventurier est une figure récurrente des scénarios de ***L'Appel de Cthulhu***. Nos héros ont certainement rencontré Sir Wilfrid dans un autre scénario. L'ont-ils croisé sur le terrain, forgeant une belle amitié virile aux confins du monde civilisé ? L'ont-ils consulté comme expert au cours de l'un de ses séjours à Londres ? Sont-ils, tout simplement, des parents ou des proches ? Ou des journalistes dont Sir Wilfrid souhaite la présence pour s'assurer un minimum de publicité ?

Quoi qu'il en soit, leurs rapports ne sont peut-être pas au beau fixe (voir l'encadré *Laissez parler les p'tits papiers*, page 57).

Enjeux et récompenses

• **Éviter de devenir les premiers suspects**. Ils sont probablement tous innocents, mais les policiers s'engouffrent dans toutes les fausses pistes qui traînent.

• **Découvrir l'assassin**. La principale difficulté de ce scénario est de faire le tri dans les motivations des uns et des autres.

• **Faire justice**, une notion qui peut prendre des formes très diverses. L'enquête montre que Sir Wilfrid était un parfait salaud. D'un autre côté, s'il fallait tuer tous les salauds, le monde se dépeuplerait brutalement…

• Il n'y aura ni gain de SAN, ni augmentation du score de Mythe de Cthulhu dans cette aventure. En revanche, des investigateurs qui démasquent publiquement l'assassin gagnent 1D6 + 2 points de **Crédit**. S'ils décident de garder le silence, ils ne gagnent pas de **Crédit**, mais ils se font des contacts, voire des amis.

Ambiance

Pour une fois, oublions H. P. Lovecraft, ce scénario est placé sous le signe d'Agatha Christie. Un manoir ? Absolument. Un châtelain assassiné ? Évidemment. Tout le monde a des raisons de le tuer ? Cela va de soi. Ce scénario est orienté « ambiance », « discussions » et « déduction ». Il est à déconseiller aux amateurs d'action, de poursuites et de fusillades.

C'est une mise en application des règles de Van Dine, présentées dans l'aide de jeu de la page 83. Il en respecte la plupart, tout en prenant des libertés avec certaines (si vous utilisez la variante « L'assassin est parmi nous » de l'encadré *Laissez parler les p'tits papiers*, page 57, la règle n° 4 est bonne pour la poubelle).

Document 1 – L'invitation de Sir Wilfrid



De retour en Angleterre. Belle moisson de découvertes. Pourquoi ne pas venir quelques jours, que je vous raconte tout ça ? Appelez et réglez les détails avec mon secrétaire.

À bientôt !

W.T.

INTRODUCTION DES INVESTIGATEURS

Que les investigateurs se connaissent ou non, le courrier leur apporte une invitation de Sir Wilfrid, qui souhaite les recevoir quelques jours dans son manoir d'Hillington. Comme il sied à un homme de son caractère, l'invitation sonne davantage comme une convocation (document 1, ci-dessus).

S'ils prennent le temps de se renseigner auprès d'amis communs, ils apprennent que Sir Wilfrid est rentré en Grande-Bretagne depuis près d'un mois. Après avoir séjourné à son appartement londonien pendant une quinzaine de jours, il est rentré au manoir familial de Hillington, où il se prépare à recevoir des invités.

Les investigateurs n'ont plus qu'à jeter quelques affaires dans une valise et à se mettre en route, après une petite séance de planification téléphonique avec **Edgar Wills**, le secrétaire. Il fait beau pour la saison. Cela s'annonce comme un week-end passionnant !

Variations

Et si… je veux jouer ailleurs ?

Dans les années 20, ce scénario fonctionne aussi bien en Grande-Bretagne qu'en France ou aux États-Unis.

Et si… je veux jouer à une autre époque ?

L'adaptation aux années 1890 ne soulève aucun problème. Dans les années 2000, en revanche, il pose des problèmes de suspension de l'incrédulité : un meurtre déclenche l'arrivée de toutes sortes d'experts, les enquêteurs amateurs sont mis sur la touche, et les policiers connaissent trop bien leur métier pour se laisser égarer par les mensonges des uns et des autres.

Et si… je veux du Mythe de Cthulhu ?

L'option la plus évidente est de considérer que parmi les reliques ramenées par Sir Wilfrid se trouvaient d'authentiques objets maudits, et que quelqu'un les veut. Le voleur peut être un Sinistre Étranger installé hors du manoir, un familier que le Sinistre Étranger fait chanter, ou un invité membre d'un culte maléfique… Il va de soi que le voleur n'est pas nécessairement l'assassin, même si cela rajoute une couche de complexité à un scénario qui n'en a pas forcément besoin.

LES FAITS POUR LE GARDIEN

Pour le dire brutalement, Sir Wilfrid est un sale type. La violence physique n'est pas son truc, mais il passe sa vie à rabaisser et à humilier son entourage et commet de petites indélicatesses lorsqu'il en a la possibilité. Bref, c'est le genre d'homme dont la mort fait pousser un soupir de soulagement à tous ses proches.

Le crime est l'œuvre de deux personnes : Janet, la plus jeune fille de Sir Wilfrid, une adolescente mal dans sa peau, aidée par Diana, la compagne de sa sœur Cynthia. Elles se sont rencontrées à Londres au cours d'une visite clandestine de Janet à Cynthia, elles ont sympathisé… et ont décidé de supprimer Sir Wilfrid. Sans avoir de plan bien arrêté, elles comptaient frapper pendant le week-end où Sir Wilfrid recevrait des invités, dont Diana. Celle-ci s'est chargée de préparer le terrain en rôdant autour du manoir, déguisée en Sinistre Étranger. Quant à Janet, elle s'exerce à crocheter les serrures des pièces où Sir Wilfrid est susceptible de se trouver seul. Des circonstances favorables se sont présentées dans la nuit, elles ont frappé, Sir Wilfrid est mort… L'enquête commence.

Lectures policières

La lecture attentive de titres comme *La Mort dans les nuages*, *Meurtre en Mésopotamie*, *Un cadavre dans la bibliothèque* ou *Le Noël d'Hercule Poirot*, tous d'Agatha Christie, vous sera plus utile pour faire jouer ce scénario que toutes les pieuvres cosmiques du monde.

Dramatis Personae

Les hôtes
- Sir Wilfrid Townshed, explorateur et future victime.
- Lady Alexandra Townshed, épouse de Sir Wilfrid.

Les invités
- George Townshed, le fils aîné.
- Elisa Townshed, épouse de George.
- Cynthia Townshed, fille de Sir Wilfrid.
- Diana Dayne, amie de Cynthia.
- Janet Townshed, fille de Sir Wilfrid.
- Colonel Reginald Sailor, DSO, ami de la famille.
- Eustache Gill-Banks, anthropologue.
- Edna Weiss, mécène.
- Walton Hattle, éditeur.
- Edgar Wills, secrétaire de Sir Wilfrid.

Le personnel
- Grant, maître d'hôtel.
- Mrs Lovett, la cuisinière.
- Samuel, valet.
- Hilda, bonne.
- Eunice, bonne.
- Lucy, bonne.
- Peter Reeves, palefrenier et cocher.
- Le vieux Theo, jardinier.

Les enquêteurs
- Le constable Huxley, police locale.
- L'inspecteur principal August Barney, Scotland Yard.
- Dr Preston, médecin local.

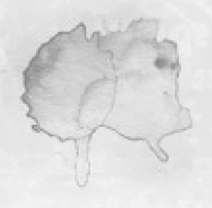
Sur quoi portaient les découvertes de Sir Wilfrid ?

Cela n'a aucune espèce d'importance. Selon ce qui est le plus susceptible d'accrocher les investigateurs, il se passionnait pour l'Égypte antique, le Tibet, l'Inde, les civilisations africaines ou sud-américaines…

Quel que soit son domaine d'expertise, il était plus connu du grand public qu'apprécié des universitaires. Ses lecteurs appréciaient les « hypothèses hardies » de ses ouvrages de vulgarisation, les scientifiques y voyaient des spéculations hasardeuses, voire franchement farfelues.

Notes de mise en scène

- Le positionnement des personnages par rapport à la mort de Sir Wilfrid est une question centrale, traitée en profondeur dans l'encadré *Laissez parler les p'tits papiers*, ci-contre.
- Hors enquêteurs et domestiques, ce scénario compte une victime et neuf suspects. Ils ont beau être relativement typés, c'est beaucoup. Si vous pensez que c'est trop, vous pouvez sans trop de mal renvoyer certains personnages non-joueurs dans l'arrière-plan. Gill-Banks et Hattle peuvent ne faire qu'un, George peut être célibataire… Il est également possible de faire appel à un complice qui se chargera d'animer une partie des PNJ (toujours les mêmes, ceux qu'il « sent » le mieux). Prévoyez des échanges d'information réguliers.
- Tel que le scénario est rédigé, les personnages ne connaissent que Sir Wilfrid. Sa famille et ses amis sont de parfaits inconnus. Une bonne manière de l'amorcer en amont est de présenter quelques-uns des invités au cours de scénarios précédents. Dans ce cas, rajoutez des lignes et des colonnes au tableau des opinions, afin de savoir ce que ces braves gens pensent des investigateurs… et *vice versa*.
- Il n'y a pas beaucoup d'efforts à faire pour convertir ce scénario en un petit grandeur nature. Oubliez « les investigateurs », les joueurs incarnent la famille et les amis détaillés dans le scénario. Les domestiques sont ostensiblement PNJ. Sir Wilfrid, Janet et Diana font également partie des organisateurs, mais ils sont présentés comme des joueurs et traités comme tels par l'organisation (ils participent aux briefings de règles avec les joueurs, etc.). Commencez le vendredi soir, quitte à compresser la « partie de campagne » sur un dîner. Le crime a lieu dans la nuit du vendredi au samedi, l'enquête occupera la journée du samedi. Vous aurez « juste » besoin d'une maison de campagne avec un jardin.
- Sans aller jusque-là, quand il faudra nourrir les joueurs, laissez tomber les pâtes et le Coca. Servez plutôt du thé avec un zeste de citron ou un nuage de lait, des scones, voire des sandwiches au concombre, éléments classiques d'un *tea time* de l'époque. Après le crime, l'enquête bouleverse la routine de la maison au point où le déjeuner est remplacé par un buffet de viandes froides, facile à préparer avant le jeu…



Acte I : Lieux et gens

Les lieux

Le manoir d'Hillington s'enorgueillit d'un **parc** de plusieurs hectares fermé par un solide mur de pierre. Parmi les agréments de l'endroit figurent une allée de chênes centenaires, un kiosque, des bosquets d'arbres rares et d'impeccables massifs de fleurs. Des allées font le tour d'un petit lac où évoluent une famille de canards et un couple de cygnes grincheux.

Construit en hauteur, le **manoir** est une monstruosité victorienne en briques rouges, affectant la forme d'un « U » très aplati. Les ailes sont dissimulées sous du lierre. L'intérieur croule sous les bibelots victoriens. Il y a des scènes de chasse au mur, quelques armures, une galerie des trophées où sont exposés des animaux naturalisés, une autre où une vingtaine de portraits d'ancêtres plus ou moins antipathiques dévisagent les visiteurs, etc.

Le bureau de Sir Wilfrid se trouve au rez-de-chaussée, à l'extrémité de l'aile est. Il donne sur le parc (vers le nord) et la terrasse (vers l'ouest). Il communique avec ce que tout le monde a pris l'habitude d'appeler « le musée », deux petits salons en enfilade où l'on trouve pléthore d'objets indigènes et une étagère entière de ses livres, éditions étrangères et retirages compris. C'est là qu'il fera sa conférence.

Le thé sera pris sur des tables de jardin, sur la pelouse, entre le manoir et le lac.

Le dîner se déroulera dans la grande salle à manger, dans le corps central du manoir. Le petit salon attenant, qui donne également sur la terrasse, abritera la partie de bridge pour celles (et ceux) qui arrivent à couper à l'exposé de Sir Wilfrid.

Sir Wilfrid et Lady Alexandra occupent deux grandes chambres indépendantes, au premier étage du corps central (cela fait vingt ans qu'ils font chambre à part). George et Elisa sont logés juste en face d'eux, dans la « chambre verte » (en réalité une suite avec salon et cabinet de toilette). Le colonel Sailor se trouve plus loin dans le même couloir, dans la « chambre du Lion ». Janet est installée dans une grande chambre d'angle au même étage. Walton Hattle et Gill-Banks ont des chambres confortables au second étage. Wills a une grande chambre-bureau au troisième. Edna a été logée dans « la plus belle chambre de l'aile ouest », un nid à courants d'air dallé de marbre qu'elle déteste (la belle est frileuse). Cynthia et Diana sont dans la « chambre lilas », juste en face d'elle. Quant aux investigateurs, selon leurs relations avec Sir Wilfrid et Lady Alexandra, ils seront logés avec les proches au premier étage du corps central, avec les relations au second étage, ou avec les indésirables dans l'aile ouest.

Le point important de cette répartition ? Personne n'est logé dans l'aile est, où va se dérouler le crime. Même si Sir Wilfrid avait hurlé à pleins poumons, personne ne l'aurait entendu…

« Laissez parler les p'tits papiers… »

- Vous pouvez faire jouer ce scénario de manière **classique** : les investigateurs sont sur les lieux, mais ils sont les seuls à ne pas avoir de mobile pour tuer Sir Wilfrid. Ils entreprennent donc de mener l'enquête sans être trop contestés par les proches ou la police.
- Une deuxième option, plus vicieuse, est le « **tous suspects** ». Distribuez à chaque joueur le questionnaire fourni dans le document 3, page 229, si possible avec une petite mise en scène aléatoire du genre « chacun tire une enveloppe ». Les invités ont *tous* des raisons d'en vouloir à Sir Wilfrid. Les personnages ne font pas exception. Janet reste la coupable, mais cette option augmente le degré de paranoïa à l'intérieur du groupe. Tout le monde *dit* avoir reçu un papier marqué « vous êtes innocent », mais qui sait ?
- Enfin, « **l'assassin est parmi nous** » est une troisième option, plus complexe. Si vous la choisissez, procédez comme ci-dessus, mais glissez un exemplaire du document 4, page 229, parmi les enveloppes. Dans ce cas, l'assassin est bel et bien parmi les personnages. Janet est innocente. Les indices qui l'accusent peuvent être gommés, ou recyclés pour accuser le vrai coupable.

Deux points sont à garder en tête si vous utilisez cette formule :

- Elle se prête mal au jeu en campagne. Selon toute probabilité, le personnage finira l'aventure en prison, dans l'attente d'un jugement… Privilégiez cette possibilité si vous envisagez ce scénario comme un *one-shot*, ou si le joueur accepte l'idée de changer de personnage.
- Votre assassin aura certainement besoin d'un peu plus de temps que les autres pour remplir son questionnaire. Du coup, si vous les distribuez en début de séance, il risque de se faire repérer. Si vous choisissez cette option, procédez à la distribution à la fin de la séance précédente, ou au cours d'une rencontre entre les séances. Mieux encore, mettez-les sous enveloppe avec un exemplaire du document 1, et envoyez-les par courrier aux joueurs.

Tableau 1 - Opinions (1/8)

	Sir Wilfrid	Alexandra Townshed	George Townshed	Elisa Townshed	Cynthia Townshed	Diana Dayne
Sir Wilfrid		Douce, effacée, pleine de compassion et de gentillesse… Nous n'avons plus rien à nous dire depuis trente ans. Heureusement que je ne suis pas obligé de vivre avec, l'ennui me terrasserait en six mois.	Les grands hommes engendrent souvent des incapables. Depuis sa naissance, George fait tout pour me prouver que je suis un grand homme, en étant le pire incapable que la Terre ait jamais portée.	Ma très gironde belle-fille, qui a plus de cervelle de George. Elle m'a dit « oui » une fois, et même si ce n'est ni l'heure ni le lieu, je suis sûr qu'elle céderait de nouveau si j'en avais envie.	Pendant un moment, j'ai cru qu'elle marcherait sur mes traces. En définitive, Cynthia est une terrible déception. Comment ai-je pu engendrer une… une lesbienne ?	Elle a beau être coriace, je briserai cette salope qui a dévergondé ma fille.
Alexandra Townshed	Oui, bien sûr, j'aime mon mari. Mais il est tellement… intense. Le domaine est si calme en son absence ! C'est reposant.		George n'a pas de chance en affaires, mais c'est un garçon adorable, qui mérite qu'on l'aide de temps en temps.	Ma bru est une jeune fille convenable, qui fait de son mieux, mais je pense qu'elle n'est pas à la hauteur des besoins de George.	Ma rebelle chérie. Elle a quitté la maison à 18 ans pour vivre à Londres. Je lui ai versé une petite pension, bien sûr. Et puis, elle a rencontré cette jeune femme… La réconcilier avec Wilfrid est sans doute impossible pour le moment. Je me contenterai de faire le nécessaire pour que les ponts ne soient pas rompus.	Je ne sais pas trop quoi faire de cette « amie » tombée du ciel – et oui, j'ai conscience de la nature particulière de cette amitié. Si elle fait du bien à Cynthia, je ferai tous les efforts du monde pour ne pas montrer à quel point je suis choquée.
George Townshed	Papa me terrifie depuis des années. Heureusement, il est toujours fourré dans des coins improbables à l'autre bout du monde. Quand il est en Angleterre, je l'évite le plus possible, mais on ne fait pas toujours ce qu'on veut…	Ne nous voilons pas la face : Papa est une réincarnation d'Attila le Hun, en moins convivial. Heureusement, Maman rattrape le coup. Elle est sensible, compréhensive, et n'hésite pas à m'aider à boucler mes fins de mois quand Elisa me passe d'effroyables factures... ou quand j'ai des soucis de chevaux, comme en ce moment.		Je vénère ma femme, qui est la seule personne au monde à croire en moi. Et encore, ces temps-ci, j'ai l'impression qu'elle a des doutes. Ça me terrifie, mais je ne suis pas équipé pour aller au conflit. Mieux vaut laisser la situation se décanter.	Dire ses quatre vérités à Papa ? Claquer la porte ? Vivoter à Londres, toute seule ? Se mettre à la colle avec une actrice ? Quand elle s'est rebellée, Cynthia n'a pas fait les choses à moitié. Quand nous étions petits, c'était une peste. Je l'adore.	Maman va faire comme si de rien n'était. En revanche, sa rencontre avec Papa va faire des étincelles assez violentes pour nécessiter des lunettes de soudeur. Elle a toute ma sympathie. Elle a intérêt à rendre ma sœur heureuse. Sinon… euh, sinon rien.

Tableau 1 - Opinions (2/8)

	Janet Townshed	Colonel Sailor	Edna Weiss	Eustace Gill-Banks	Walton Hattle	Edgar Wills
Sir Wilfrid	Je n'ai pas non plus beaucoup d'espoir pour celle-là. Alexandra lui passe tout ! Elle est devenue infernale. Une pension bien sévère, à l'étranger, où la vissera, voilà ce qu'il lui faut.	Notre parasite familial, qui louche sur ma femme depuis trente ans sans oser passer à l'acte. Ça dit tout ce qu'il y a à savoir sur le bonhomme.	En parlant d'occasion : belle, riche, amusante… et presque aussi égoïste que moi. Amusons-nous tant que ça dure ! Hors de question que je l'épouse, bien entendu.	Le monde est plein de Gill-Banks : petits, exacts, scrupuleux et incapables de saisir l'occasion quand elle se présente. Il me doit tout, et il n'a pas intérêt à l'oublier.	Je déteste les éditeurs par principe – j'en ai déjà usé quelques-uns – mais ils sont un mal nécessaire. Celui-là m'emmerde, et il est hors de question que je me plie à ses caprices.	Une non-entité, légèrement au-dessus du maître d'hôtel. Il est compétent, à sa manière étroite et mesquine. Et il a une bonne plume.
Alexandra Townshed	Je m'inquiète pour Janet, elle est mal dans sa peau, angoissée et tendue. C'est une phase chez tous les adolescents, bien sûr. Mais ces renvois en série sont un problème, et elle est impossible avec Wilfrid.	Reginald est un ami très cher, qui a toujours été là pour nous… pour moi. Il n'a jamais eu un mot inapproprié, ce qui ne nous empêche pas d'être conscients de nos sentiments.	Wilfrid a osé inviter sa maîtresse sous mon toit. Je ferai de mon mieux pour rester polie, mais il le payera… plus tard, quand nous serons seuls.	Une sorte de savant, invité par mon mari. Je ne m'attends pas à grand-chose – ces anthropologues donnent toujours l'impression de tomber de la Lune.	L'éditeur de Wilfrid, venu pour discuter affaires, comme s'il n'avait pas un bureau à Londres pour ça. La bonne éducation se perd. Je n'ai rien contre lui personnellement, bien entendu. Au contraire, il est plutôt sympathique.	Je n'ai pas beaucoup de relations avec Edgar, qui travaille pour mon mari. Il est courtois, sympathique, et fait des efforts pour faire sortir Janet de sa coquille. C'est aimable à lui.
George Townshed	Maman s'inquiète pour Janet. Il faudra que je prenne un peu de temps pour discuter avec elle, entre frère et sœur, même si je sais déjà qu'elle va m'envoyer bouler. Elisa aurait peut-être plus de chances. Ou Cynthia. Bon, voyons ça autrement : à qui refiler la corvée ?	C'était lequel, le chevalier de la Table ronde qui se consumait d'amour pour Guenièvre ? Chez nous, c'est « oncle » Reginald. Ce brave Reggie fait plus ou moins partie des meubles. Je l'aime bien, et je serai ravi de boire un coup – ou plusieurs – avec lui.	Papa trompe Maman depuis toujours, mais c'est la première fois qu'il invite sa maîtresse sous son toit. Je suis du côté de Maman, bien sûr, mais je suis aussi curieux de voir à quoi ressemble une femme capable d'aimer Papa.	Si j'ai bien compris ce que Maman m'a dit, c'est un genre de grosse légume parmi les anthropologues. Ce genre de type se divise en deux catégories : les timides qui n'ouvrent jamais la bouche quand on leur parle du monde réel, et les fanatiques qui sont impossibles à faire taire. À fuir dans les deux cas.	L'éditeur de Papa serait peut-être intéressé par un recueil de mes meilleures chroniques théâtrales, légèrement révisées pour une publication en volume ? Je lui proposerai si nous avons cinq minutes.	Je le vois à chaque fois que je viens au manoir, bien sûr, mais nous n'avons jamais discuté. Un type qui arrive être le secrétaire de Papa ? Depuis plusieurs années ? Soit il est complètement insensible, soit il aime souffrir.

Tableau 1 - Opinions (3/8)

	Sir Wilfrid	Alexandra Townshed	George Townshed	Elisa Townshed	Cynthia Townshed	Diana Dayne
Elisa Townshed	Si cela ne tenait qu'à moi, nous serions restés à Londres. J'aime beaucoup le manoir, mais quand ce salaud est à l'étranger. Sa présence va rendre l'atmosphère irrespirable. Et jamais, sous aucun prétexte, je ne resterai seule avec lui.	Ma belle-mère est… une lady, et ça veut tout dire : dignité, bonne éducation, calme et sérénité, ainsi que résignation, stoïcisme et oubli de soi. Sous tout ça, il y a quelqu'un de gentil et de drôle, mais il faut beaucoup creuser pour s'en rendre compte. J'ai envie que nous soyons amies.	Georgie est un amour. Je me le répète tous les jours, et j'en suis de moins en moins convaincue. J'ai cru que c'était un jeune et brillant intellectuel, alors qu'en fait, il n'a rien dans le crâne. Il reste charmant, adorable et… mignon, mais est-ce que j'ai envie de passer ma vie avec une espèce de chiot ?		Georgie m'a beaucoup parlé du mouton noir de la famille, la sœur qui s'est révoltée contre son tyran de père. Je suis curieuse de la rencontrer. Un peu choquée par ses mœurs, aussi, mais j'imagine que ça passera.	Nous avons quelques amis communs, et nous nous sommes déjà croisés. Elle est très belle, avec un charme fou – et, d'après les rumeurs, une tête de mule. Je ne sais pas si c'est ce qu'il faut à Cynthia, mais je leur souhaite tout le bonheur du monde (sans le dire, parce que Ça Ne Se Fait Pas de féliciter des « colocataires »).
Cynthia Townshed	Tout le monde déteste Père. Je l'ai détesté. Maintenant, je vois un type égoïste, immensément égoïste, qui est devenu méchant parce qu'il est convaincu d'être un raté – ce en quoi il n'a pas tort. J'ai pitié de lui… à distance. De près, il y a des chances qu'il arrive encore à me mettre en colère.	Père s'est mal conduit envers elle, mais à sa manière douce et tranquille, elle est aussi égoïste que lui. Elle a choisi le confort, une vie paisible, un vieil amoureux platonique avec qui il ne se passera jamais rien… Tout le monde prend Mère pour une victime. En réalité, je pense qu'elle n'est pas si mécontente de sa vie.	J'adore mon frère, mais l'affection n'empêche pas le réalisme : écrasé par la personnalité de Père, George n'a jamais grandi. Il mûrira peut-être sur le tard, mais pour l'instant, il a treize ans d'âge mental. Allez, quinze, je me sens d'humeur généreuse.	Je n'ai jamais rencontré Elisa, puisque Père a mis son veto à notre présence au mariage de George. Pour ce que j'ai compris des lettres un peu confuses qu'il m'a envoyées pendant le voyage de noces, il l'adore, elle l'adore et tout va pour le mieux. Je suis impatiente de faire sa connaissance.		Diana a été, est et sera l'amour de ma vie. Point. Je sais qu'elle en veut énormément à Père, et je suis sûre que ça ne lui passera pas de sitôt. Tant pis. On va attendre.
Diana Dayne	Un salaud doublé d'une ordure triplé d'un fumier. Il s'en est pris à moi, très bien, mais il a surtout détruit Cynthia – et ses autres enfants, j'ai l'impression. Il ne mérite pas de vivre.	Cynthia aime sa mère, alors je vais faire un effort, mais… quelle sorte de femme faut-il être pour se laisser marcher dessus pendant trente ans ? Hélas, la réponse est simple : une femme respectable. Une femme *comme il faut.*	Je ne l'ai jamais rencontré, mais Cynthia l'adore – une de ces relations frère-sœur très complices, où George joue le petit frère, alors qu'il est l'aîné. Ses critiques théâtrales ne m'ont jamais frappée par leur pertinence.	La femme de George. Je ne la connais pas : nous n'étions pas invités à son mariage, parce que notre présence « aurait contrarié Père ».	Pauvre, pauvre, pauvre chérie, sortie d'une famille de monstres pour tomber dans mes bras. Tout ce que je fais, je le ferai pour toi.	

Tableau 1 - Opinions (4/8)

	Janet Townshed	Colonel Sailor	Edna Weiss	Eustace Gill-Banks	Walton Hattle	Edgar Wills
Elisa Townshed	L'autre sœur de Georgie est encore en pension… enfin, quand elle ne fait pas renvoyer. C'est un âge difficile. J'espère qu'on aura l'occasion de faire connaissance – je l'ai juste aperçue à mon mariage, et on n'a pas eu le temps de bavarder.	Un vieux monsieur très gentil qui était à notre mariage. Georgie l'appelle «oncle Reginald» même s'il n'y pas de lien de parenté.	Avec elle, Cynthia et Diana, ça fait un trio de jeunes femmes scandaleuses. Psychologiquement, elle m'intéresse : comment peut-on avoir une relation suivie avec un salopard comme mon beau-père ?	Un anthropologue, c'est une sorte d'archéologue, mais c'est quoi, la différence, au juste ? J'imagine qu'il sera ravi de me l'expliquer. En détail. Pendant des heures. Pourvu que je ne sois pas assise à côté de lui à table !	L'éditeur de Sir Wilfrid. J'imagine que tant qu'il se contente de publier ses gros bouquins rasoirs, il n'est pas dangereux. J'espère que Sir Wilfrid n'écrira jamais ses Mémoires…	J'ai entendu parler du secrétaire de Sir Wilfrid, mais je ne l'ai jamais rencontré.
Cynthia Townshed	Gérer l'adolescence, le pensionnat et la famille est une tâche impossible, elle a choisi de se replier dans son monde intérieur. C'est bien, mais elle a besoin de points d'ancrage dans la réalité. Je suis contente qu'elle sorte un peu de sa coquille avec Diana et moi.	Cher oncle Reggie. Je suis sûr qu'il va tiquer quand je lui présenterai Diana. Il fera l'impossible pour s'en empêcher, mais il va tiquer. Après, il sera mal à l'aise pendant une ou deux heures, puis il oubliera ce que la situation a d'étrange.	Je l'ai rencontrée dans un cocktail il y a quelques mois, et je l'ai trouvée très sympathique. Bien sûr, à ce moment-là, je ne savais pas que c'était la maîtresse de Père. Mère doit être furieuse d'être obligée de la recevoir. Je n'ai pas l'intention de me montrer désagréable par solidarité familiale. Dans ma situation, ce serait ridicule.	Ce monsieur Gill-Banks est le dernier d'une longue série : Père a toujours attiré des rivaux, qu'il choisit toujours juste un peu moins compétents que lui et qu'il ridiculise publiquement. La fuite serait la meilleure solution, mais ils restent toujours.	C'était déjà l'éditeur de Père avant que je ne quitte le manoir. Je l'ai rencontré deux ou trois fois quand j'étais une adolescente mal dans ma peau, et il a été très gentil. Je suis ravie d'avoir l'occasion de le revoir.	Une présence lointaine avec des lunettes d'écaille, voilà le souvenir que j'ai du secrétaire de Père. Mère le trouve efficace, Janet ne peut pas le souffrir, pour des raisons peu claires - y compris pour elle, semble-t-il.
Diana Dayne	Janet ne va pas bien du tout. Cynthia et moi l'aimons beaucoup, mais j'ai peur que nous ne soyons dépassées. N'étant pas de la famille, je n'ai pas d'avis à donner, mais je pense qu'il faudrait l'envoyer au vert, dans un pensionnat en France ou en Suisse… mais pas un bagne comme le souhaite Sir Wilfrid.	Je ne le connais que par les descriptions de Cynthia. Il a l'air d'un brave bonhomme un peu pathétique, qui joue au tonton avec les enfants de la femme qu'il aime – des enfants qu'elle a eus avec un autre.	Quelqu'un qui fréquente Sir Wilfrid sans y être obligée est forcément tordu. Je ne vais pas me mettre en frais pour elle.	Un anthropologue, c'est bien un spécialiste des coutumes ? Si je peux l'amener, pendant le dîner, à parler des mœurs des Grecs de l'Antiquité, pour voir les têtes des uns et des autres…	Je ne le connais pas. Londres est plein d'éditeurs.	Qui ça ? Ah, le secrétaire. Un employé de Sir Wilfrid. Une victime de son patron, son complice... ou un peu des deux ? Je ne vais pas perdre mon temps à lui parler.

Tableau 1 - Opinions (5/8)

	Sir Wilfrid	Alexandra Townshed	George Townshed	Elisa Townshed	Cynthia Townshed	Diana Dayne
Janet Townshed	Mon père est un porc, et encore, je ne suis pas gentille avec les porcs : la plupart ont de jolis yeux. En plus, il veut m'envoyer dans une pension en Suisse, un genre de pénitencier où l'on brise des cocaïnomanes de bonne famille pour en faire des jeunes filles modèles. Hors de question !	Ma mère ? Une nouille victorienne qui ne comprend rien à la vie. Je l'aime, mais elle me désespère.	Georgie est un gentil crétin, qui deviendra un vieil imbécile dans une dizaine d'années, et le restera jusqu'à sa mort.	Je ne connais pas bien Elisa, mais elle me semble bien, sans doute trop bien pour Georgie.	Ma sœur, la scandaleuse qu'on me cache parce qu'on craint qu'elle ne me corrompe, comme si c'était une maladie contagieuse, d'aimer les filles ! Je l'admire.	Je voudrais lui ressembler, quand je serai grande : une femme qui sait ce qu'elle veut, qui mène sa barque et qui se bat. Et puis, elle aime Cynthia, ça nous fait un point commun.
Colonel Sailor	Si les convenances ne me ligotaient pas, il y a des années que j'aurais fait le nécessaire pour que Wilfrid n'impose plus sa présence à Alexandra. Mais on ne se bat plus en duel, dans ce pays. Alors, je me résigne à voir ce salopard étouffer doucement sa femme, je reste dans les parages dans l'espoir d'amortir la casse. Je le déteste, mais je me méprise.	Je suis tombé amoureux d'Alexandra le 12 février 1893, pendant un bal. Bien sûr, elle n'a rien vu, et lorsqu'elle a épousé Wilfrid, j'ai été content de disparaître aux Indes. Nous sommes restés amis. Elle sait à quoi s'en tenir, moi aussi… et Wilfrid également, hélas. Il n'hésite pas à me donner des coups de griffe quand l'envie lui en prend.	Un brave garçon, pas compliqué, qui ressemble beaucoup à Alexandra. Ce n'est pas un génie, mais tout le monde ne peut pas avoir inventé la poudre. Je l'aime comme le fils que je n'ai pas eu.	Je la connais peu, mais elle a l'air d'être dynamique et futée. Exactement ce qu'il faut à George… J'espère qu'elle est du même avis.	Il faut de tout pour faire un monde, vivre et laisser vivre, et toutes ces sortes de choses. Je ne vais pas prétendre que je ne suis pas choqué, mais j'ai joué à la dînette avec Cynthia quand elle avait 4 ans, et je ne vais quand même pas lui battre froid parce que… bon… elle a un fait un choix étonnant.	Quand Wilfrid parle d'elle, il a littéralement la bave aux lèvres. Je ne l'ai jamais vue, pas même au théâtre, mais si elle pouvait lui coller une bonne crise d'apoplexie, je n'en serais pas chagriné le moins du monde !
Edna Weiss	Tout a commencé par une liaison sans conséquence. Nous sommes croisés, retrouvés, reperdus… et petit à petit, je me suis rendu compte que j'étais amoureuse. J'ai mis un moment à l'accepter – j'ai toujours voulu être indépendante - mais il est temps de regarder la vérité en face. Et de le forcer à la regarder, aussi, parce que comme tous les hommes, il est doué pour ne pas voir ce qui crève les yeux.	Ce n'est pas forcément facile à sortir de but en blanc, mais comme elle ne veut pas comprendre, il va falloir s'y résoudre. «Ma chère, vous êtes périmée, votre mari va divorcer et m'épouser. Je sais que vous êtes riche et pas lui, mais j'ai assez d'argent pour deux.»	D'après Wilfrid, c'est un bon à rien veule qui passe son temps dans les jupes de sa maman. J'attendrai de le rencontrer pour juger par moi-même : les opinions de Wilfrid sont parfois un peu… tranchées.	Wilfrid ne m'a jamais vraiment parlé de sa belle-fille, en tout cas pas comme d'une personne – comme d'un accessoire posé à côté de son fils, oui, parfois, mais je ne sais rien d'elle.	Wilfrid est furieux contre elle. À cause de ses mœurs ? Il en est convaincu, mais entre nous, je pense que c'est surtout parce que c'était sa préférée, et qu'elle a eu le culot de se révolter contre lui. Elle l'a payé cher. Je vais avoir besoin d'alliées dans la famille. Tant qu'à faire, autant sympathiser avec elle…	Je l'ai vue au théâtre. Bonne actrice, et très jolie.

Tableau 1 - Opinions (6/8)

	Janet Townshed	Colonel Sailor	Edna Weiss	Eustace Gill-Banks	Walton Hattle	Edgar Wills
Janet Townshed		Maman ? Reggie ? Est-ce que vous avez entendu, un jour, quelqu'un prononcer le mot «divorce» ? C'est une invention utile, faite pour des gens comme vous… et surtout des gens comme Papa.	Maman ne l'appelle que «cette femme» en pinçant les lèvres. Pourtant, il y a plein d'autres noms pour la pute à Papa, à commencer par «grosse salope». Si je peux en placer quelques-uns pendant le dîner…	La plupart des savants que fréquente Papa sont des vieux qui sentent le moisi ou, parfois, l'alcool. Ils ne me remarquent même pas. J'imagine que celui-là sera comme les autres. Pourtant, l'anthropologie m'intéresse, j'ai lu les livres de papa – pas les siens, c'est du gâchis – ceux de la bibliothèque, *Le Rameau d'or* et tout ça.	Je l'ai croisé une ou deux fois au manoir, et bizarrement, je l'aime bien. Il ne me traite pas comme une gamine.	Je crois qu'il est amoureux de moi. Il me suit partout avec ses gros yeux de hibou derrières ses lunettes, il sursaute quand je lui parle, bafouille quand il essaye de me parler. Bref, il m'énerve. Il était censé me faire réviser en attendant que je reprenne les cours, mais j'ai réussi à le faire renoncer.
Colonel Sailor	Une enfant distante, un peu sauvage, que je ne suis jamais parvenu à apprivoiser. Alexandra s'inquiète pour elle. À mon avis, elle a tort : quelques années de pension sont exactement ce qu'il faut pour l'aider à s'épanouir. Encore faut-il qu'elle y reste.		Qui se ressemble s'assemble. Cette Miss Weiss court aux quatre coins du monde, gagne des courses automobiles et brûle la chandelle par les deux bouts. Elle fait la paire avec Wilfrid. Si seulement elle pouvait le convaincre de divorcer !	Connais pas, mais Wilfrid nous en a rebattu les oreilles, à Alexandra et à moi, pendant des mois. «Cet idiot de Gill-Banks pense que…», «Je prouverai au monde entier que les théories de Gill-Banks…» Pour peu qu'il ait un minimum de répondant, nous allons assister à l'équivalent scientifique d'un match de boxe. Je prends les paris sur Wilfrid, comme toujours…	Il est déjà venu plusieurs fois au manoir, et pour un intellectuel, il a l'air convenable. De gauche, sûrement, voire socialiste, mais ils le sont tous, dans son métier.	Solide, fiable, ennuyeux comme la pluie. Travailler avec Wilfrid ne va pas tarder à lui donner un ulcère. Je prends un certain plaisir à lui raconter mes histoires de chasse et mes aventures aux Indes : ça l'embête considérablement et ça se voit, mais il est trop poli pour prendre la fuite.
Edna Weiss	L'autre fille de Wilfrid passe l'essentiel de son temps en pension. Wilfrid braille qu'elle est infernale et qu'il faut la mater. Elle a 18 ans, dear, c'est normal qu'elle soit intenable. Si je te disais ce que j'ai fait à cet âge-là…	Un de ces vieux machins très «armée des Indes» qui encombrent les grandes propriétés. Certains sont des vieux poivrots, d'autres de vieux imbéciles, quelques-uns sont juste vieux. On verra dans quelle catégorie le ranger.		Sous le respectable savant se dissimule un adolescent prolongé. Je ne suis pas certaine qu'il ait un jour couché avec autre chose qu'avec la Science. Il fut un temps où je prenais plaisir à le choquer, mais j'ai renoncé, c'est trop facile.	Je l'ai déjà rencontré plusieurs fois. Wilfrid ne l'aime pas beaucoup, pour des histoires de tirages et de cessions de droits à l'étranger, mais je ne suis pas obligée d'être toujours du même avis que Wilfrid, et je le trouve sympathique… Qu'il contribue à la gloire de l'homme que j'aime aide, bien sûr.	Dans ses moments de bonne humeur, Wilfrid chante les louanges de ce collaborateur efficace. Quand il est de mauvais poil, il passe ses nerfs sur lui… comme tous les hommes d'âge mûr un peu désordonnés affublés de secrétaires trop compétents, j'imagine.

Tableau 1 - Opinions (7/8)

	Sir Wilfrid	Alexandra Townshed	George Townshed	Elisa Townshed	Cynthia Townshed	Diana Dayne
Eustace Gill-Banks	Ça ne peut plus durer. Il va falloir que quelque chose craque, le plus tôt sera le mieux, par exemple ce week-end. Sinon, je vais renoncer à toute une vie de pacifisme et mettre mon poing dans la gueule de ce fumier – qui a une tête de plus que moi et est deux fois plus large. Ce n'est pas une si bonne idée, en fin de compte.	Je ne la connais pas, mais toutes mes relations me l'ont décrite comme «une vraie lady». Je suis mal à l'aise à l'idée de faire un esclandre sous son toit.	Ni Oxford, ni même Cambridge, paraît-il, juste une école privée, et encore, pas tout le cursus.	Je ne la connais pas et je n'ai pas spécialement envie de la rencontrer.	Il n'y a pas eu une espèce de scandale à son propos, il y a un moment ? Quelqu'un m'a parlé d'elle, je crois…	Une actrice ? Je ne vais pas savoir quoi lui dire : je ne vais jamais au théâtre.
Walton Hattle	Depuis quinze ans, je verse à cet homme des sommes indécentes. Qu'il n'ait aucune reconnaissance, très bien. Qu'il terrorise ma secrétaire au point où elle fond en larme quand il entre dans son bureau, soit. Mais qu'il n'écrive pas ses livres... Il ne peut continuer comme ça. S'il ne consent pas à nos nouveaux arrangements, il trouvera un autre éditeur. Et je ferai en sorte qu'il ait du mal.	Lady Alexandra est une très brave femme, qui serait beaucoup plus heureuse loin de son mari. Le meilleur service que je pourrais lui rendre serait d'insister pour qu'il me rende un nouveau livre sur les mœurs d'une quelconque tribu papoue… Malheureusement, ça risque de ne pas être d'actualité avant un moment.	Le jeune George est un parfait homme du monde doublé d'un crétin intégral, triplé d'un scribouillard qui n'a même pas assez de talent pour être de l'avis du public. Mais je l'aime bien. C'est le plus reposant des Townshed.	Une très jolie femme, avec la tête sur les épaules. Je parie que si dans cinq ans, elle n'a pas transformé George de fond en comble, elle le quittera pour quelqu'un de plus énergique.	La «petite Cynthia» n'est plus si petite, et je trouve qu'elle a bien grandi. Elle a du caractère, comme son père, mais elle est plus équilibrée que lui. Quant à ses préférences sentimentales… Un jour, je vous parlerai de ma tante Adélaïde et de sa «dame de compagnie», tiens. L'Angleterre est pleine de couples clandestins, quand on sait regarder.	Une actrice qui monte, et la compagne de Cynthia. Je ne sais rien d'autre sur son compte.
Edgar Wills	J'en suis arrivé à un point où je ne sais même plus si je déteste le patron ou si je l'admire. Un tel monument d'égoïsme devrait être préservé pour les générations futures. Quand je n'en suis pas la victime, j'ai appris à trouver ça drôle. Beaucoup moins quand il fait obstacle à mes ambitions littéraires… pour ne rien dire de mes désirs personnels.	Lady Alexandra est gentille et facile à vivre, mais il y a une main de fer sous ce gant de velours – quand elle donne un ordre, mieux vaut obéir sans discuter.	Un gâchis d'oxygène ambulant. Avec le dixième de la fortune dont il finira par hériter, je pourrais mener une vie indépendante, faire de la recherche, publier… Mais c'est lui qui gaspillera tout ça en vins français et en repas gastronomiques. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : je l'aime bien, le manoir est plus vivant quand il est là.	Jeune, jolie, souriante et pleine d'attentions pour son Georgie. Si je n'étais pas amoureux d'une autre, je serais jaloux.	Une fille courageuse, qui a su claquer la porte et faire sa vie. Elle a passé plusieurs années en disgrâce, et commence tout juste à revenir en faveur – grâce à un patient travail de sape de Lady Alexandra, je parie.	Je ne l'ai jamais vue, mais quand il a découvert sa relation avec Miss Cynthia, Sir Wilfrid a beaucoup parlé d'elle, généralement en termes orduriers. Je crois même qu'il a essayé de lui nuire – c'est vers cette époque-là qu'il a engagé un détective privé…

Tableau 1 - Opinions (8/8)

	Janet Townshed	Colonel Sailor	Edna Weiss	Eustace Gill-Banks	Walton Hattle	Edgar Wills
Eustace Gill-Banks	Je ne la connais pas, et de toute façon, les jeunes filles ne s'intéressent pas à l'anthropologie. Elles ont tort, mais c'est comme ça.	Je ne l'ai jamais croisé, mais j'ai entendu Sir Wilfrid dire tout le mal qu'il pense de son «vieil ami», ce qui me le rend plutôt sympathique.	Est-ce que les Townshed savent qu'elle est la maîtresse de Sir Wilfrid depuis des années ? Sûrement pas, sinon, ils ne la recevraient pas. Je l'ai croisée plusieurs fois, et elle me rend nerveux, comme toutes les femmes dynamiques… bon, comme toutes les femmes.		Un éditeur compétent et honnête – et qui s'intéresse à ma carrière. Heureusement, il est dynamique et habitué à négocier, parce que c'est à lui de faire plier Sir Wilfrid. Si ce n'était que moi, rien ne bougerait jamais…	Un très brave garçon, intelligent et compétent. C'est un plaisir de travailler avec lui, et j'espère que notre collaboration durera longtemps.
Walton Hattle	J'aime bien cette gamine. Elle me fait penser à sa sœur à son âge, en plus sauvage.	Oh Seigneur, un vieux soldat qui a participé à notre glorieuse épopée coloniale, mission civilisatrice, combats sur la frontière et tout et tout. Pourvu qu'il ne me propose pas de publier ses Mémoires !	Sir Wilfrid va hurler, m'insulter, et finir par capituler, une fois que j'aurai fait une ou deux concessions. Elle, en revanche, m'en voudra à mort, et pendant très longtemps. J'y survivrai.	Gill-Banks est plus compétent que Sir Wilfrid, plus sympathique… mais c'est un grand timide, incapable d'affronter une séance de dédicaces ou une conférence. En plus d'une part plus importante sur les royalties des livres signés par Sir Wilfrid, je vais lui proposer un poste de conseiller éditorial. Salaire modeste, mais salaire. Il sera ravi.		Par la force des choses, je travaille beaucoup plus avec lui qu'avec Sir Wilfrid, et c'est le jour et la nuit : il est posé, précis et poli. Je serais ravi de publier son manuscrit sous son nom… à condition qu'il parvienne à changer suffisamment son style pour qu'il soit impossible de le confondre avec un texte signé par son patron.
Edgar Wills	Je ne sais pas quoi dire. Elle est belle et malheureuse, j'ai envie de l'aider, de la protéger, de la faire rire… Je suis amoureux. De la fille de mon patron. Du patron que je me prépare à trahir. Comment voulez-vous que je me déclare, dans ces conditions ? Et de toute façon, elle ne s'intéresse pas à moi.	Ses séjours au manoir sont des moments pénibles : j'ai du travail, et il est toujours à la recherche d'un compagnon pour boire un verre, jouer au billard ou écouter ses histoires. Je le fuis autant que je peux, mais être impoli avec le meilleur ami de son employeur est mauvais pour sa carrière.	Je ne gère l'agenda du patron que lorsqu'il est en Angleterre, mais je sais qu'elle y prend beaucoup de place – plus que toutes les autres réunies, parce que oui, il y en a eu d'autres, et même beaucoup. Le sait-elle ? Si oui, est-ce que ça la préoccupe ? Aucune idée.	Nous travaillons très bien ensemble : il me donne des fondements rigoureux, un plan bien construit, et j'emballe tout ça dans un style sensationnaliste pimenté par les hypothèses idiotes de Sir Wilfrid. Le public adore.	Le levier grâce auquel je m'émanciperai de Sir Wilfrid, toute la difficulté étant de s'émanciper assez pour se faire un nom, mais sans se fâcher avec lui – or, il se fâche facilement et reste fâché longtemps. Laisser Hattle en première ligne est la meilleure solution.	

Le village

Hillington est un gros bourg peuplé de campagnards pittoresques. Ils n'avaient pas beaucoup de rapports avec Sir Wilfrid, qui faisait de temps en temps un discours pour la distribution des prix, à l'école, et évitait toute autre obligation. Du point de vue des investigateurs, les sites les plus intéressants sont le poste de police et un pub baptisé *L'ours et l'arbalète*, qui sert de l'excellente bière.

Les gens

Le tableau des *Opinions*, page 58, vous donne une idée de ce que les invités pensent les uns des autres. C'est un outil utile à la fois pour la partie « mondanités » et pour orienter le début de l'enquête. Bien entendu, vous êtes seul juge de la manière dont ces opinions sont présentées. Il serait étonnant que Diana Dayne s'épanche sur Sir Wilfrid auprès de parfaits inconnus, mais même lorsqu'elle se contente de banalités, son aversion pointe.

Sir Wilfrid Townshed

52 ans, brun, visage tanné, yeux bleus, barbe grisonnante ; personnalité ultra-dominante, veille à être toujours le centre de l'attention.

- **En apparence** : Explorateur, baroudeur, anthropologue, collectionneur, écrivain et séducteur.
- **En réalité** : Malhonnête, mesquin et alcoolique.

Lady Alexandra Townshed, l'épouse de Sir Wilfrid

48 ans, blonde, élégante, un peu froide, toujours polie ; discrètement autoritaire.

Le personnel

En plus de **Grant**, le maître d'hôtel, et de **Samuel**, le valet de Sir Wilfrid, la domesticité se compose de **Mrs Lovett**, la cuisinière ; de trois bonnes prénommées **Hilda**, **Eunice** et **Lucy** ; de **Peter Reeves**, le chauffeur ; et d'un jardinier en chef prénommé **Theo**, qui encadre trois jeunes gens qui vivent au village.

Avant le meurtre, ce sont de simples présences dans l'arrière-plan, qui accomplissent leurs tâches quotidiennes. Ensuite, ils deviennent des témoins peu intéressants (voir page 77).

Grant sert la famille depuis trente ans, Mrs Lovett depuis vingt-deux. Samuel n'est là que depuis quelques mois, mais c'est un score honorable pour les valets de Sir Wilfrid, et il a d'excellentes références. Les bonnes sont de sympathiques jeunes personnes qui s'efforcent de satisfaire une patronne exigeante. Quant au chauffeur et aux jardiniers, leurs occupations les appellent rarement à l'intérieur.

- **En apparence** : Une épouse modèle qui gère le manoir et élève les enfants pendant que son mari s'en va courir l'aventure aux quatre coins du monde.
- **En réalité** : Une femme trompée, qui hait son mari sans se l'avouer mais n'a pas l'énergie de se rebeller.

George Townshed, le fils aîné

26 ans, cheveux blonds brillantinés, toujours très élégant, et emploie un vocabulaire recherché. Fuit les confrontations et les disputes.

- **En apparence** : Un dilettante, membre éminent du Club des Bourdons, qui rassemble tous les inutiles de Londres. Il lui arrive d'écrire des critiques théâtrales, mais l'essentiel de son existence est consacré au choix de ses cravates.
- **En réalité** : Apparence et réalité coïncident, à un détail près : George paraît un peu nerveux. Il doit une forte somme à son bookmaker, qui commence à se lasser de lui courir après. Il envisage de demander à sa mère de lui « prêter » une centaine de livres. Il n'en aura pas l'occasion avant le meurtre et après, cela semblerait suspect.

Elisa Townshed, épouse de George

25 ans, brune, cheveux longs, robes chères mais conventionnelles, peu de bijoux et encore moins de maquillage. Fume trop, surtout après la découverte du meurtre.

- **En apparence** : Une épouse aimante mais exaspérée, qui poussait George à s'affirmer, y compris face à son père.
- **En réalité** : Elisa a épousé George il y a un peu plus d'un an. Elle a récemment compris qu'il était irrémédiablement mou, alors qu'elle est attirée par les hommes forts. Elle éprouve déjà de vagues regrets, que le drame risque de cristalliser.

Cynthia Townshed, l'aînée des filles

23 ans, cheveux blonds coupés à la garçonne, bijoux en toc et fume-cigarette, voix rauque très travaillée.

- **En apparence** : Une jeune journaliste aux mœurs non conventionnelles, qui partage un appartement avec son « amie », Diana Dayne.
- **En réalité** : Une jeune femme courageuse, sincèrement amoureuse de Diana. Les événements des jours à venir vont sans doute lui briser le cœur.

Diana Dayne, « l'amie » de Cynthia

28 ans, grande et mince, cheveux châtain, robes à la dernière mode de Paris, taches de rousseur, pointe d'accent cockney quand elle ne se surveille pas.

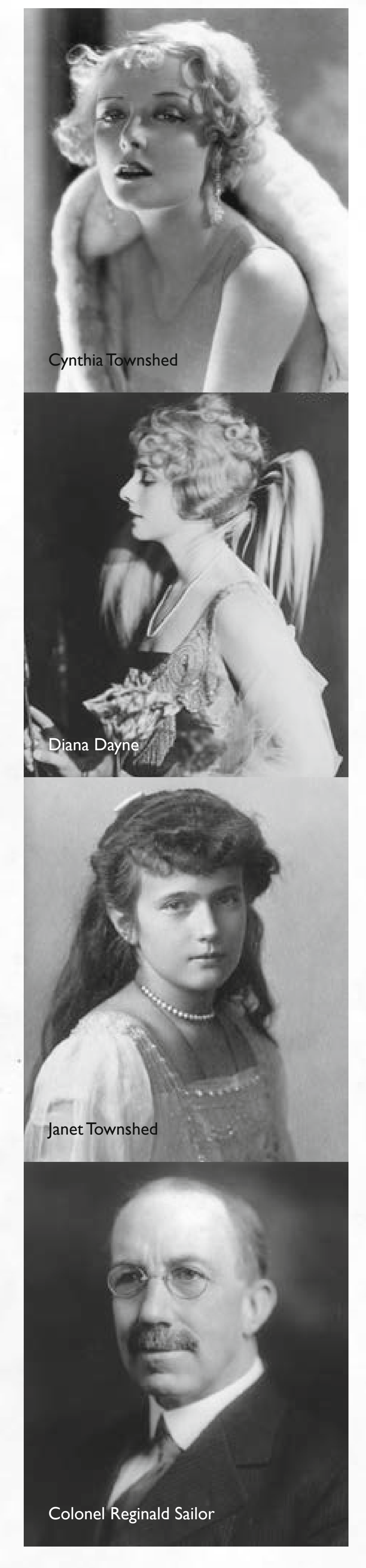


Sir Wilfrid Townshed

Lady Alexandra Townshed

George Townshed

Elisa Townshed


Cynthia Townshed
Diana Dayne
Janet Townshed
Colonel Reginald Sailor

- **En apparence** : Une actrice qui commence à se faire un nom sur la scène londonienne. Elle cultive la provocation, que ce soit dans ses vêtements ou dans ses mœurs. Elle a pris Cynthia sous son aile il y a deux ans, et elles ne se quittent plus depuis.
- **En réalité** : Diana est une femme vindicative. Lorsqu'il a découvert que sa fille avait des relations « contre-nature » avec une actrice, Sir Wilfrid a usé de méthodes ignobles pour la forcer à renoncer à Cynthia – allant de la publication de ragots scandaleux sur ses maîtresses précédentes à l'envoi d'un gros bras qui lui a cassé la gueule, en passant par des conversations sur ses mœurs avec des amis directeurs de théâtres. Diana a serré les dents et a attendu une occasion de se venger. Ses conversations avec Janet l'ont convaincue qu'elle pourrait se servir de la jeune fille pour frapper.

Janet Townshed, la plus jeune des filles

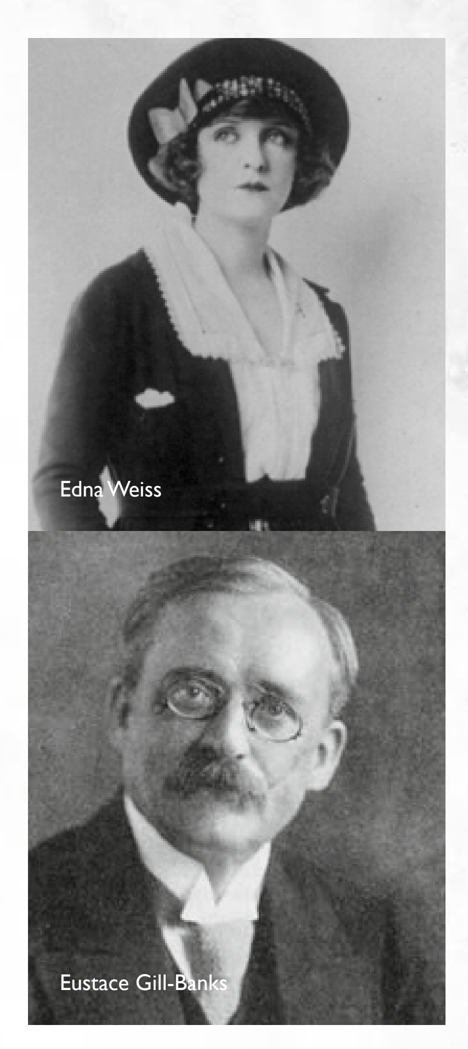
18 ans, encore gauche, brune, visage perpétuellement renfrogné, oscille entre silence boudeur et sarcasmes.

- **En apparence** : Une post-adolescente qui n'a pas fini de grandir, avec un caractère impossible. Renvoyée de pension trois mois plus tôt, elle traîne son mal-être au manoir. Cynthia arrive à peu près à la canaliser, sa mère a renoncé depuis longtemps. Janet est observatrice et épingle les petits ridicules des uns et des autres sans hésiter.
- **En réalité** : Une jeune fille très mal dans sa peau. Depuis trois mois, elle fait des escapades à Londres pour aller voir Cynthia. Elle a sympathisé avec Diana, qui a cultivé sa haine pour son père – comme beaucoup d'adolescents, Janet juge son entourage sans indulgence, et Sir Wilfrid est un type écœurant.

Colonel Reginald Sailor, DSO

54 ans, teint hâlé, yeux bleus à fleur de tête, moustache grise en brosse, jure en pachtoun quand il est vraiment contrarié.

- **En apparence** : Un officier et un gentleman, ami de longue date des Townshed. Ses trois principaux sujets de conversation sont la chasse, ses aventures aux Indes et la politique, vus par le prisme d'un conservateur étroit d'esprit.
- **En réalité :** « Reggie » voue depuis trente ans une passion sans espoir à Alexandra. Elle le sait, et elle l'aime en retour. À ce détail romantique près, le colonel est exactement ce qu'il a l'air d'être. Des années de fréquentation lui ont inspiré un profond dégoût pour Sir Wilfrid.


Edna Weiss
Eustace Gill-Banks

Edna Weiss, mécène

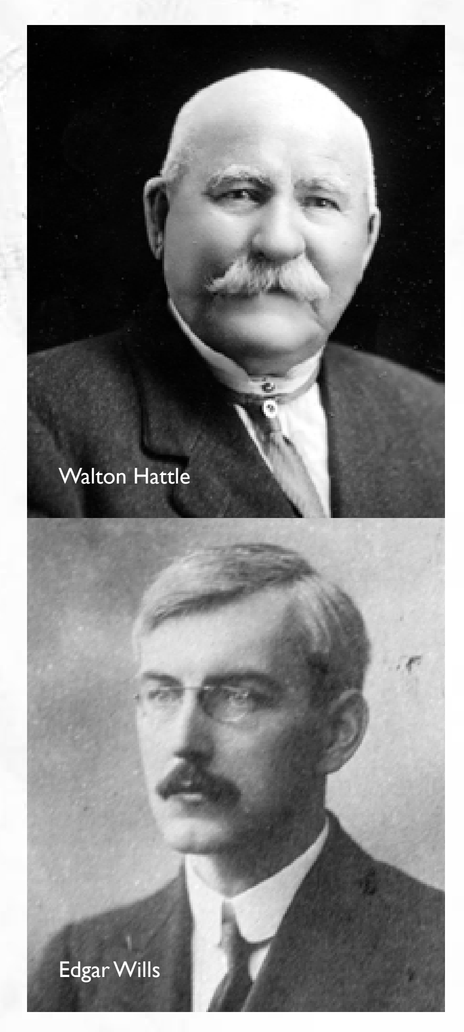
35 ans, cheveux blond vénitien, sportive et dynamique, parle volontiers d'équitation et de mécanique automobile, boit son whisky sec, comme un homme.

- **En apparence** : Une riche héritière qui profite de la vie et finance les expéditions de Sir Wilfrid. Sa présence n'a rien de choquant en apparence : il est normal qu'elle ait la primeur des découvertes de son protégé.
- **En réalité** : Cela fait cinq ans qu'elle est la maîtresse en titre de Sir Wilfrid. Alexandra le sait, et est blême de rage à l'idée d'accueillir « cette garce » sous son toit, mais Sir Wilfrid l'a fait taire. Les deux femmes ne ratent pas une occasion de s'envoyer des piques. Elle est persuadée que Sir Wilfrid se prépare à quitter sa femme pour elle, alors qu'il n'en a absolument pas l'intention.

Eustace Gill-Banks, anthropologue

56 ans, sourcils broussailleux, lorgnon, sourcils froncés et moue désapprobatrice permanente, a tendance à basculer en mode « cours magistral » sur n'importe quel sujet.

- **En apparence** : Un savant réputé, connu pour ses recherches dans un


Walton Hattle

Edgar Wills

domaine voisin des centres d'intérêt de Sir Wilfrid. Les deux hommes passent toute la soirée à argumenter sur les détails des découvertes de l'explorateur – des détails invisibles aux profanes, mais qui semblent d'une grande importance. Leur joute oratoire est de moins en moins amicale, et Gill-Banks n'a pas le dessus.

- **En réalité** : Gill-Banks est bien placé pour savoir que Sir Wilfrid est un faux savant : moyennant une somme « misérable », c'est lui qui se charge du « travail préparatoire » sur ses livres, autrement dit de tout sauf de leur rédaction. Celle-ci est assurée par Edgar Wills, le secrétaire de Sir Wilfrid. Ce dernier met son nom sur la couverture et encaisse les droits d'auteur. Et par-dessus le marché, en public, Gill-Banks lui sert de *punching-ball*. Il n'en peut plus.

Walton Hattle, éditeur

45 ans, chauve, bedonnant, souriant, joue avec sa chaîne de montre quand il est contrarié.

- **En apparence** : L'éditeur de Sir Wilfrid est un monsieur jovial, qui fréquente la famille depuis longtemps. Il publie surtout des récits de voyage et des ouvrages de vulgarisation sur l'archéologie et l'anthropologie, sans trop se soucier de l'exactitude des données contenues dans ses livres, mais sans sombrer dans le n'importe quoi ou l'occultisme.
- **En réalité** : Hattle a appris récemment que le binôme Gill-Banks/Wills était le véritable auteur des livres de Sir Wilfrid. Lassé par les exigences éditoriales et financières de ce dernier, il envisage de revoir en profondeur leur manière de travailler. L'éditeur, l'anthropologue et le secrétaire peuvent mettre Sir Wilfrid sur la touche. Hattle envisage de conserver le système actuel en modifiant radicalement la répartition des droits. Si Sir Wilfrid s'y refuse, il joue avec l'idée de publier directement Gill-Banks et Wills, ensemble ou séparément. Les deux hommes auront des échanges « vigoureux » derrière les portes closes du bureau de Sir Wilfrid. Après le crime, George affirmera que son père a crié : « Je ne me laisserai pas dépouiller, espèce d'escroc ! ».

Edgar Wills

26 ans, cheveux blonds, lunettes à monture d'écaille, menton carré, traits réguliers, grand et athlétique.

- **En apparence** : Le secrétaire de Sir Wilfrid est une simple silhouette à l'arrière-plan, qui s'occupe d'organiser la vie quotidienne de son patron, veille à ce que les invités soient bien installés, occupe la plus mauvaise place lors des dîners (mais au moins, il ne mange pas avec les domestiques), et n'ouvre la bouche que quand on lui adresse la parole.
- **En réalité** : Sir Wilfrid lui fait rédiger ses livres sur des canevas fournis par Gill-Banks, tout en le sous-payant et en l'humiliant. De plus, Wills est tombé amoureux de Janet. Cette dernière en a conscience, alors qu'il n'a rien fait pour se déclarer, et passe ses nerfs sur lui à la moindre occasion sans qu'il puisse répliquer.

Acte II : Partie de campagne avec cadavre

Les activités des uns et des autres, avant et après le crime, sont détaillées dans le tableau des *Faits et gestes*, pages suivantes. Les heures sont délibérément floues, d'une part pour vous laisser une marge d'improvisation, d'autre part parce qu'à la campagne, personne ne vit le nez collé à sa montre. Bien entendu, ce déroulement ne tient pas compte des activités des personnages.

Une bien belle journée

Une fois au manoir, à trois bonnes heures de route au nord de Londres, **Grant**, le maître d'hôtel, les conduit à leurs chambres et leur explique la routine de la maison. S'ils arrivent dans l'après-midi, ils pourront faire connaissance avec tout le monde lors du thé, servi à *five o'clock* sur la pelouse.
Le dîner sera servi à huit heures. Tenue de soirée obligatoire, bien entendu. D'ici là, ils sont libres de se promener dans le parc, de bavarder avec les autres invités, etc. Sir Wilfrid est dans son bureau, mais il les verra plus tard dans l'après-midi.
Laissez aux investigateurs le temps de prendre leurs marques. L'ambiance est tendue, mais Sir Wilfrid a souvent cet effet-là sur son entourage.
Le dîner est l'occasion de multiples accrochages. Sir Wilfrid décoche des réflexions assassines à tout le monde, traitant George de « néant emballé dans un beau costume », le colonel Sailor de « vieil ami professionnel », et ainsi de suite. Cynthia encaisse en silence un « ce n'est toujours pas toi qui me donneras des petits-enfants » qui fait blêmir Diana. Janet a droit à un « profite bien du dîner, tu mangeras moins bien en pension » qui lui fait serrer les poings. N'oubliez pas les investigateurs dans la distribution de vacheries !
Ensuite, tout le monde passe dans un petit salon. Grant sert des digestifs. Les messieurs demandent aux dames la permission de fumer. Au bout de quelques minutes de conversation languissante, Lady Alexandra, Elisa, Cynthia et Diana décident de faire un bridge.
Sir Wilfrid entraîne le reste de l'assistance dans son bureau, où il entreprend de présenter ses dernières découvertes à un public captif, à défaut d'être captivé. Il se lance dans un long exposé, fait circuler des photos de sites et d'indigènes, puis présente à un public de moins en moins enthousiaste statues, fragments de poteries et autres babioles. Personne n'a de questions et, en définitive, tout le monde part se coucher. Sir Wilfrid ne semble pas le moins du monde abattu par cet échec relatif. Il est tellement plein de lui-même qu'il ne s'est pas rendu compte qu'il ennuyait son public…

Tableau 2 - Faits et gestes (1/4)

	Sir Wilfrid	Alexandra Townshed	George Townshed	Elisa Townshed	Cynthia Townshed	Diana Dayne
Après-midi	Travaille dans son bureau avec Wills jusqu'à 15 h 30 ; y reçoit Edna Weiss ensuite.	Rédige sa correspondance dans sa chambre ; bavarde au salon avec le colonel.	Arrive en voiture à 16 h 30.	Arrive en voiture à 16 h 30.	Arrive en voiture à 13 h 00 ; lit sur la terrasse.	Arrive en voiture à 13 h 00 ; fait une partie de tennis avec Janet.
Thé (servi à 17 h 00 sur la pelouse)	Arrive en retard, reste cinq minutes	Présente	Présent	Présente	Présente	Présente
Entre le thé et le dîner	Dans son bureau, discute avec Gill-Banks jusque vers 18 h 00, puis avec Hattle.	Donne des instructions au maître d'hôtel ; discute avec le colonel et George ; monte se changer.	Discute avec sa mère et le colonel jusque vers 18 h 00 ; entend Sir Wilfrid crier après Hattle dans le bureau ; monte se changer ; prend un porto au salon.	Discute avec Cynthia et Diana sur la terrasse ; nourrit les canards au bord du lac ; monte se changer.	Discute avec Elisa et Diana sur la terrasse ; fait le tour du lac avec Diana ; monte se changer.	Discute avec Elisa et Cynthia sur la terrasse ; fait le tour du lac avec Cynthia ; monte se changer.
Dîner (servi à 20 h 00)	Tout le monde est présent au dîner					
Après-dîner (de 21 h 00 à 22 h 30)	Exposé	Bridge	Exposé	Bridge	Bridge	Bridge
Coucher	S'enferme dans le petit salon pour récupérer, se sert plusieurs whiskies.	Bavarde avec Elisa et Cynthia dans le petit salon où a eu lieu la partie de bridge, va se coucher vers 22 h 45.	Cigare et porto avec le colonel dans le grand salon, va se coucher vers 22 h 45.	Bavarde avec Lady Alexandra et Cynthia dans le petit salon où a eu lieu la partie de bridge, va se coucher vers 22 h 40.	Bavarde avec Lady Alexandra et Elisa dans le petit salon où a eu lieu la partie de bridge ; demande une tisane ; écoute la radio pendant un quart d'heure, va se coucher vers 22 h 55.	Fume une cigarette sur la terrasse ; rejoint Cynthia au salon ; monte se coucher vers 22 h 40, juste après que Grant a apporté la tisane de Cynthia.
Nuit	S'endort tout habillé dans le petit salon vers 23 h 45.	S'endort peu après 23 h.	«J'ai entendu la pendule sonner le quart, et je me suis endormi juste après…» vers 23 h 15, donc. A mal dormi.	S'est endormie un peu avant George, vers 23 h.	S'est endormie «presque tout de suite», vers 23 h 00.	Avant 23 h 00, elle dormait lorsque Cynthia l'a rejointe.

Tableau 2 - Faits et gestes (2/4)

	Janet Townshed	Colonel Sailor	Edna Weiss	Eustace Gill-Banks	Walton Hattle	Edgar Wills
Après-midi	S'exerce au piano dans le grand salon ; fait une partie de tennis avec Diana.	Arrivé la veille au soir ; fait une patience au salon ; bavarde une demi-heure avec Lady Alexandra.	Arrive en voiture à 13 h 50 ; se promène dans le parc jusqu'à 15 h 30 ; puis s'enferme avec Sir Wilfrid dans le bureau.	Arrive par le train à 14 h 30 ; tente de voir Sir Wilfrid dans son bureau (Wills fait barrage) ; se promène dans le parc.	Pas encore arrivé	Travaille avec Sir Wilfrid dans le bureau jusqu'à 15 h 30 ; s'enferme dans sa chambre ensuite pour travailler.
Thé (servi à 17 h 00 sur la pelouse)	Présente	Présent	Absente (elle se recoiffe dans sa chambre)	Présent	Pas encore arrivé	Absent (se fait monter un thé dans sa chambre)
Entre le thé et le dîner	Se promène dans le parc ; évite les autres invités autant que possible mais pas sa famille ; balance des vacheries si elle en a l'occasion. Monte se changer de bonne heure.	Bavarde avec Lady Alexandra et George ; monte se changer ; prend un porto au salon avant de passer à table, échange des banalités avec Weiss.	Descend vers 18 h 00, se promène dans le parc, puis échange des banalités avec le colonel jusqu'au dîner.	Discute avec Sir Wilfrid dans son bureau, le ton monte à plusieurs reprises ; va prendre un whisky-soda au salon pour se détendre ; monte se changer ; redescend un peu en retard.	Arrive par le train de 17 h 20 ; passe une demi-heure au salon ; se dispute avec Sir Wilfrid entre 18 h 00 et 18 h 30.	Travaille dans sa chambre jusqu'à 18 h 30 ; descend dans le petit salon où va avoir lieu la conférence pour tout préparer ; remonte se changer.
Dîner (servi à 20 h 00)	Tout le monde est présent au dîner					
Après-dîner (de 21 h 00 à 22 h 30)	Exposé	Exposé	Exposé	Exposé	Exposé	Exposé
Coucher	Va se coucher directement après la conférence de Sir Wilfrid.	Cigare et porto dans le grand salon, d'abord avec George, puis seul. Va se coucher vers 23 h 00.	Bavarde avec Gill-Banks et Wills jusqu'à 23 h 30 ; va se coucher.	Bavarde avec Edna Weiss et Edgar Wills jusqu'à 23 h 30 ; prend l'air sur la terrasse et discute avec Hattle, va se coucher vers 23 h 45.	Fume un cigare sur la terrasse jusqu'à minuit (environ).	Bavarde avec Gill-Banks et Edna Weiss jusqu'à 23 h 30 ; bref échange avec Sir Wilfrid ; va se coucher.
Nuit	A lu un peu avant de s'endormir, a éteint la lumière vers 23 h 00.	«Je m'endors toujours cinq minutes après m'être mis au lit.»	Attend la visite de Sir Wilfrid jusque vers minuit et demi, se met au lit folle de rage et ne s'endort pas avant une demi-heure, donc vers 1 h 00.	«J'ai du mal à dormir dans une maison que je ne connais pas… J'ai dû sombrer bien après minuit.»	Se couche à minuit et quart et s'endort presque aussitôt.	S'est endormi à minuit.

Tableau 2 - Faits et gestes (3/4)

	Sir Wilfrid	Alexandra Townshed	George Townshed	Elisa Townshed	Cynthia Townshed	Diana Dayne
Découverte du crime (7 h 30)	Mort dans le petit salon.	Au lit	Au lit	Au lit	Au lit	Au lit
Matinée	Mort dans le petit salon.	Enfermée dans sa chambre avec George et le colonel. Elle pleure beaucoup, mais réalise vite qu'elle n'a pas tant de chagrin que ça. «Ce qui est dur, c'est de se dire que les souvenirs, bons ou mauvais, ne veulent plus rien dire, tout à coup.» Elle descend pour le déjeuner.	Dans la chambre de Lady Alexandra, la console en compagnie du colonel. Vers 10 h 00, retourne dans sa chambre et discute avec Elisa ; en bas à partir de 10 h 30, s'installe dans le salon et se sert le premier whisky de la journée.	En bas à essayer de gérer la crise entre 8 h 00 et 10 h 00 (organiser le breakfast et le déjeuner, commencer à dresser la liste des gens à qui adresser des faire-part, etc.) ; discute avec George dans leur chambre entre 10 h 00 et 10 h 30 ; redescend se mettre à la disposition de la police ensuite.	Dort jusqu'à 9 h 00, bien après tout le monde. Se compose un masque d'indifférence qui craque peu après le petit-déjeuner. Elle pleure assez longuement dans les bras de Diana, dans un recoin discret ; et passe le reste de la matinée avec elle.	Console Cynthia ; se promène avec elle dans le parc ; joue au tennis avec Edna Weiss à partir de 11 h 30. Sans afficher une joie indécente, elle ne fait pas semblant d'être chagrinée.
Après-midi	Transféré à l'hôpital de la ville voisine.	Accueille l'inspecteur Barney ; tente de jouer les maîtresses de maison sans grand succès ; commence à rédiger des faire-part.	Reste à proximité de la pièce où Barney interroge les invités ; fait les cent pas sur la terrasse ; interroge les domestiques (sans rien apprendre).	Monte se reposer dans sa chambre ; en redescend pour discuter avec l'inspecteur Barney, reste au rez-de-chaussée ensuite.	Juste après le déjeuner, tente de remonter le moral de Janet, qui va visiblement mal ; ensuite, aide sa mère à préparer les faire-part.	Fait des carambolages au billard, reste à portée d'oreille de Cynthia et s'inquiète du sort de Janet.

Tableau 2 - Faits et gestes (4/4)

	Janet Townshed	Colonel Sailor	Edna Weiss	Eustace Gill-Banks	Walton Hattle	Edgar Wills
Découverte du crime (7 h 30)	Au lit	Au lit	Réveillée, faisait sa gymnastique matinale dans sa chambre.	Levé à 6 h 30, il se promenait dans le parc.	Réveillé mais pas encore levé, lisait un manuscrit sur les ruines d'Ur qu'il envisage de publier.	Déjà levé, travaillait dans sa chambre.
Matinée	Passe un moment avec sa mère et son frère, puis s'installe dans le placard sous le grand escalier, où elle pleure en silence.	Dans la chambre de Lady Alexandra, la console en compagnie de George. Il descend déjeuner avec elle.	Se calme après une grosse colère sur le thème «c'est la vieille peau qui l'a tué» ; fait plusieurs fois le tour du parc au pas de gymnastique ; puis une partie de tennis avec Diana.	Essaye d'organiser son retour à Londres par le train de 12 h 10, s'entend répondre qu'il doit rester tant qu'il n'a pas été interrogé par l'inspecteur Barney ; passe le reste de la matinée à bougonner contre la police ; tue le temps dans le parc ; bavarde rapidement avec Wills.	Descend prendre son petit-déjeuner vers 9 h 00, se pose dans un coin du salon avec son manuscrit, et l'annote pendant le reste de la matinée.	Aide Elisa à gérer la crise ; cherche Janet et essaye de la consoler (elle l'envoie paître) ; tente de discuter avec Gill-Banks sur leur avenir commun de nègres d'un auteur mort.
Après-midi	Avale péniblement trois bouchées au déjeuner ; envoie Cynthia sur les roses ; puis va s'isoler dans un coin perdu du parc.	S'installe dans le kiosque avec un jeu de cartes, du whisky et de l'eau gazeuse ; fait des patiences jusqu'à ce que l'inspecteur demande à le voir ; retourne au kiosque ensuite.	Cherche son châle ; s'installe au salon et boit deux whiskys ; sort faire un tour sur la terrasse ; s'énerve après la police ; engueule les domestiques, bref, tourne en rond.	Demande à l'inspecteur Barney la permission d'examiner les papiers professionnels du défunt ; après le refus de l'inspecteur, s'énerve après la police ; essaye d'interroger les uns et les autres et se fait rembarrer par tout le monde.	Lève la tête de son manuscrit pour la police et peut-être pour les investigateurs, mais ne bouge pas du salon pour le reste de la journée.	Avec l'autorisation de la police, et sous la supervision d'un agent, il commence à trier les papiers financiers de Sir Wilfrid, sans toucher aux documents personnels susceptibles d'intéresser les investigateurs.

Hors champ : le crime

- À 1 h 50, Diana sort de sa chambre et rejoint Janet dans la sienne. Elle a vu de la lumière dans le musée. Janet sait que Sir Wilfrid y dort souvent. Si c'est le cas, il est à leur merci !
- À 1 h 55, Janet et Diana descendent silencieusement. Janet est munie d'une fine pince, qu'elle a « empruntée » au garage quelques jours plus tôt, et avec laquelle elle s'est exercée à faire tourner la clé du musée de l'extérieur.
- À 2 h 03, Janet ouvre la porte du musée. Elle entre. Son père dort sur le canapé, un mouchoir sur le visage. Janet se met sur la pointe des pieds, décroche la hache tibétaine du dessus de la cheminée, avance et frappe, plusieurs fois. Sir Wilfrid, assommé dès le premier coup, n'esquisse aucun geste de défense.
- À 2 h 04, Janet s'effondre, en larmes. Diana entre dans la pièce et entreprend de la réconforter sur le thème « c'est terminé, tu as sauvé ta famille ». Janet remet le mouchoir sur le visage de son père.
- À 2 h 13, Janet est suffisamment calmée pour que Diana prenne les choses en main. Elle ouvre la porte-fenêtre, se place sur la terrasse et casse le carreau le plus proche de la clé, en veillant à ce que les éclats de verre tombent bien à l'intérieur. Le bruit, léger, ne réveille personne. Après cinq minutes d'attente, au cas où, Diana ramasse l'arme du crime, des statuettes et des bibelots indigènes. Elle emballe le tout dans un châle qui traînait sur un fauteuil (celui d'Edna, qui l'a oublié là après la conférence).
- À 2 h 20, Diana court vers le lac avec son ballot. Elle le jette dans l'eau, le plus loin possible.
- À 2 h 25, Diana efface les empreintes sur la clé de la porte-fenêtre, la seule chose qu'elle ait touchée dans la pièce.
- À 2 h 26, les deux femmes sortent du bureau. Janet referme la porte de l'extérieur grâce aux pinces.
- À 2 h 30, Janet et Diana sont chacune dans sa chambre.

Sir Wilfrid est mort !

Le lendemain à sept heures trente, Grant, venu prendre les ordres de son maître, le découvre dans ce même petit salon. Il est étendu sur le tapis, le crâne défoncé, mort depuis plusieurs heures. L'arme du crime n'est nulle part en vue. Lorsque les investigateurs se réveillent, ils apprennent que la police ne va pas tarder. Que font-ils ?

Acte III : L'enquête

Premières réactions

Une fois le corps découvert, Grant prend sur lui de fermer la porte du salon à clé. Il la garde dans la poche de son gilet en attendant l'arrivée de la police. Si les investigateurs exigent la clé, ils se heurtent à des refus polis – et trop insister les rend suspects aux yeux du majordome.

Il reste tout à fait possible de s'introduire dans la pièce. Un double de toutes les clés de la maison, avec des étiquettes, se trouve accroché à l'office. Encore plus simple, le salon se trouve au rez-de-chaussée, et l'une des fenêtres est ouverte. Grant y a posté Samuel, le valet, pour qu'il empêche les intrusions. Cependant, Samuel n'a pas envie de se fâcher avec des « messieurs ». Il laisse les investigateurs passer, mais il mentionnera leur visite à la police.

La scène du crime

Au premier regard, le petit salon ne paraît pas très différent de ce qu'il était la veille au soir… cadavre mis à part, bien entendu. Un examen de la scène permet de remarquer les indices suivants :

- **Indice 1 –** L'emplacement vide de la hache-massue, au-dessus de la cheminée (évident pour tous ceux qui ont assisté à la conférence).
- **Indice 2 –** Deux petits creux dans la moquette, juste dessous, laissent à penser que l'assassin a dû se mettre sur la pointe des pieds pour l'atteindre. Le tueur serait donc de petite taille (test de **Trouver Objet Caché**).
- **Indice 3 –** Un carreau cassé près de la poignée de l'une des portes-fenêtres, celle que surveille Samuel (évident). Les morceaux de verre sont tombés vers l'intérieur, ce qui laisse entendre que le tueur est venu du dehors.
- **Indice 4 –** Il manque une partie des objets présentés la veille, notamment une très vilaine statuette dont Sir Wilfrid était déraisonnablement fier (évident pour tous ceux qui ont assisté à la conférence).
- **Indice 5 –** Sir Wilfrid est allongé sur un canapé assez spacieux pour servir de lit. Le haut de son crâne est en bouillie (évident).
- **Indice 6 –** Ses yeux sont couverts par un mouchoir taché de sang (évident).
- **Indice 7 –** La seule lumière venait d'une petite lampe, près du canapé, qui n'éclaire pas grand-chose (si un investigateur pose la question de l'éclairage).
- **Indice 8 –** Une bouteille de whisky à demi vide et un verre sont posés sur un guéridon, à portée de main de Sir Wilfrid (évident). Ceux qui ont assisté à la conférence savent qu'elle était à peine entamée la veille au soir.
- **Indice 9 –** La porte était fermée à clé de l'intérieur lorsque Grant est venu déranger son maître (Grant le raconte volontiers).

Accès

Les trois pièces importantes de l'aile est sont :

- **Le bureau de Sir Wilfrid.** Accessible par une porte-fenêtre au nord, une porte-fenêtre à l'ouest, une porte donnant sur le couloir à l'est et une porte qui communique avec la première pièce du musée au sud. Toutes les quatre sont fermées à clé.
- **La première pièce du musée.** Ce petit salon est le lieu du crime. Il est accessible par une porte-fenêtre à l'ouest, une porte donnant sur le couloir à l'est, une porte donnant sur la deuxième pièce du musée au sud et une porte donnant sur le bureau de Sir Wilfrid au nord. Lors de la découverte du crime, la porte-fenêtre est cassée. La porte sud est ouverte (elle l'est toujours). La porte donnant sur le bureau était fermée à clé, celle donnant sur le couloir aussi.
- **La deuxième pièce du musée.** Ce petit salon est accessible par une porte-fenêtre à l'ouest, une porte donnant sur le couloir à l'est et une porte donnant sur la première pièce du musée au nord. La porte nord était ouverte, comme toujours. La porte-fenêtre et la porte du couloir étaient fermées à clé.

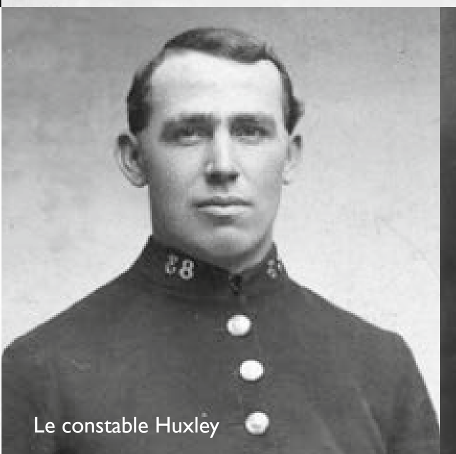
Premières réflexions

Il n'est pas certain que les investigateurs découvrent toutes ces informations dès le début de l'enquête, mais tâchez de leur en donner assez pour qu'ils puissent s'orienter.

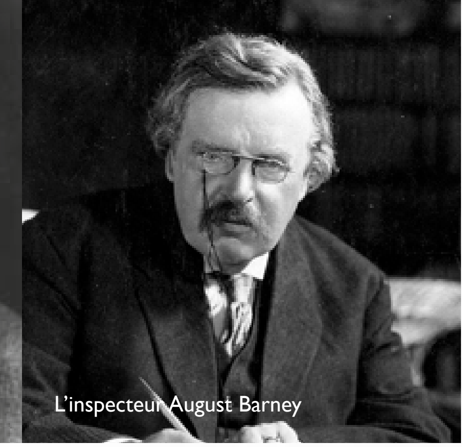
- **L'indice 1** désigne l'arme du crime.
- **L'indice 2** suggère un criminel de petite taille.
- **L'indice 3** laisse entendre que le criminel est venu du dehors… **mais** s'il arrivait de l'extérieur, l'assassin a dû casser un carreau, ouvrir la porte-fenêtre, traverser la pièce pour décrocher la hache et revenir vers le canapé pour commettre le meurtre. Or, Sir Wilfrid se vantait volontiers d'avoir le sommeil léger. Même ivre, il aurait sûrement réagi à une telle intrusion.
- **L'indice 4** établit le vol comme mobile du crime… **mais** un test d'**Archéologie** montre que les objets volés n'étaient pas les plus précieux, et qu'il s'agit d'un assortiment plutôt disparate, mêlant pièces égyptiennes, indiennes et tibétaines.

Les enquêteurs

- **Le constable Huxley**, l'unique policier du village, arrive peu après huit heures du matin. Après avoir jeté un coup d'œil au cadavre, il décide d'attendre Scotland Yard. Il prend une chaise, s'assied devant la porte du salon, et s'efforce d'être à la fois impassible et majestueux.
- **Le docteur Preston**, le médecin du village, arrive vers neuf heures. Il constate le décès et se sert un petit porto avant de rédiger le certificat idoine. Preston est un imbécile, tout le monde le sait au manoir, et même la police finira par s'en rendre compte. Il ne faut pas attendre de lui une estimation fiable de quoi que ce soit, en dehors de « cet homme est mort ». Depuis combien de temps ? « Oh, dans la nuit… » est son maximum en matière de médecine légale. Le légiste de la ville voisine, en revanche, connaît son métier.
- **L'inspecteur principal August Barney**, l'un des « as » de Scotland Yard, arrive peu avant midi, en compagnie d'un trio de policiers en uniforme. Barney est un gros homme vêtu d'un trench-coat informe, coiffé d'un chapeau melon qui a connu de meilleurs jours et doté d'une moustache qui le fait ressembler à un morse. Même s'il a remporté quelques succès flatteurs, notamment dans la récente affaire de l'étrangleur de Seven Dials, Barney n'est pas très brillant. Dosez-le de manière à ce qu'il stimule les investigateurs sans leur faire de l'ombre.


Le constable Huxley


Le docteur Preston


L'inspecteur August Barney

- **L'indice 5**, le cadavre, apporte plusieurs indices… à condition qu'il y ait un médecin dans l'assistance, ou que les investigateurs soient disposés à attendre plusieurs jours le résultat de l'autopsie.
  a) Un premier test de **Médecine** permet de comprendre que plusieurs coups ont été portés, les uns par un objet muni d'une lourde lame, les autres par un instrument contondant, comme un casse-tête. Comme son nom l'indique, la hache-massue tibétaine colle avec cette description, ce qui confirme l'indice 1.
  b) Un second test de **Médecine** indique que le coup a été porté par un droitier, et qu'il n'était pas nécessaire d'être particulièrement fort : l'arme était lourde.
  c) Enfin, un dernier test de **Médecine** permet de situer la mort aux alentours de deux heures du matin. À cette heure-là, tout le monde dormait… ou le prétend.
- **L'indice 6**, le mouchoir, est troublant. Un test d'**Idée** suffit à comprendre qu'il n'a pas pu rester en place lorsque les coups ont été portés. Il est donc tombé par terre. Le tueur l'a ramassé et remis en place après le meurtre. C'est un geste bizarre pour un tueur venu de l'extérieur. Un test de **Psychologie** suggère deux explications : un geste de respect envers le défunt… ou un geste de protection pour un meurtrier qui ne supportait pas les conséquences de son acte.
- **L'indice 7**, la lampe, n'en est pas vraiment un. Le tueur a très bien pu allumer le lustre, et même si la pièce était dans la pénombre, on y voyait bien assez clair pour distinguer l'arme du crime et la victime.
- **L'indice 8**, la bouteille de whisky, signifie juste qu'après le départ de ses invités, l'explorateur s'est servi quelques remontants. Elle n'est pas droguée.
- **L'indice 9** ramène à un coupable venu de l'extérieur. Ne parvenant pas à réveiller son maître en frappant à la porte, Grant a décidé de passer par la terrasse. Il a vu le carreau cassé, passé la main à l'intérieur pour ouvrir la porte, est entré et a trouvé le cadavre de Sir Wilfrid. **Mais**… un examen de la clé de la porte du couloir montre de légères traces de griffes le long du panneton, comme si on l'avait tournée de l'extérieur avec une pince. Ces marques sont nombreuses. Un test de **Crochetage** suggère soit que le coupable s'y est repris à plusieurs fois, soit qu'il s'est entraîné avant le crime.

Bilan : la thèse d'un assassin venu du dehors ne tient pas. Le coup a été fait de l'intérieur, par quelqu'un qui avait suffisamment prémédité son geste pour prévoir un moyen de crocheter la porte du musée (sans doute en sachant qu'il y trouverait une arme). Cette personne est droitière et plutôt petite.

Conversations

Nous sommes toujours dans la matinée. Plusieurs heures vont s'écouler avant que la police ne soit à pied d'œuvre.

Stratégie policière

Une fois l'inspecteur Barney sur place, il entreprend d'interroger toutes les personnes présentes, une par une et dans l'ordre protocolaire (celui des tableaux, en commençant par Lady Alexandra et en finissant par Wills). Pour cette première prise de contact, il veut :

- établir l'identité de chacun ;
- savoir pourquoi son interlocuteur est là et quelles étaient ses relations avec Sir Wilfrid ;
- connaître les faits et gestes de son interlocuteur pendant la nuit ;
- lui demander s'il a une théorie.

Il consacre une dizaine de minutes à chacun. Il devrait donc avoir terminé vers 15 h.
En parallèle, l'un des agents relève les empreintes digitales sur le lieu du crime. Ensuite, il recueille le témoignage des domestiques. Un second se promène dans le parc, longeant le mur d'enceinte à la recherche de traces d'escalade. Enfin, le dernier part au village à la recherche d'informations sur un éventuel vagabond. Il revient tout content, avec un tuyau en or sur un Sinistre Étranger, que lui a confié le vicaire (voir l'indice 18, page 78). Plus tard dans l'après-midi, l'inspecteur demande à relever les empreintes digitales de tout le monde, une exigence plus ou moins bien acceptée par les PNJ.

L'interrogatoire des domestiques

Tous se montrent navrés, tout en admettant discrètement que Sir Wilfrid n'était pas un maître facile à servir et qu'il ne rendait pas Madame heureuse.
Si les investigateurs ou les policiers les poussent au-delà de leur réserve professionnelle, ils disent des choses comme « Monsieur était un beau salaud, si Monsieur veut bien me pardonner ma franchise » ou « à chaque fois qu'il partait, nous espérions tous que Monsieur se ferait manger par un cannibale, même si ce n'était pas très charitable pour le cannibale. Je suis sûr que Monsieur aurait empoisonné la marmite avec son venin. »
Ils protègent Madame et ses enfants, mais n'éprouvent pas une once de loyauté pour les autres invités, investigateurs compris. Ils n'hésitent pas à partager leurs théories avec la police.



Dans l'intervalle, les investigateurs ont le champ libre. Référez-vous au tableau des *Faits et gestes*, page 69, pour savoir qui est où. Restez souple !
Le manoir offre une quantité d'endroits tranquilles où discuter avec des suspects. Dans le corps central se trouvent la salle à manger, le grand salon et le fumoir. L'aile ouest offre une salle de billard, plusieurs petits salons et un jardin d'hiver. Il est possible d'y ajouter l'office, la cuisine, la réserve, le parc… et les chambres, dans les étages.
Si les investigateurs n'animent pas les conversations, elles se traînent entre banalités et hommages conventionnels au défunt. Il n'y a pas besoin de faire beaucoup d'efforts pour les faire basculer vers des ragots sur Sir Wilfrid et sa famille. Le tableau des Opinions, page 58, va encore vous être utile, sachant que cette fois, les langues se sont un peu déliées. Certains invités se répandent vite en insinuations venimeuses sur feu leur hôte, avant de se rendre compte qu'ils sont en train de se compromettre. D'autres se sont fait leur petite idée. Selon leurs relations avec les investigateurs, ils la partagent ou non avec eux (voir *Théories*, ci-dessous).
Cette première phase devrait permettre au groupe de dégrossir les motivations des uns et des autres, de répondre à certaines questions évidentes et de se donner des directions de recherche pour la suite.

Théories

Les PNJ ont tous leur petite idée sur ce qui vient de se passer. Certaines sont vaguement étayées par des faits, d'autres reposent sur des « impressions » ou des antipathies. Ils en font volontiers part à la police, un peu moins volontiers à des enquêteurs amateurs. Ils ne se lancent pas forcément des accusations à la tête de but en blanc, mais leurs soupçons colorent leurs échanges… et à un moment donné, si le ton monte, elles fusent. Les investigateurs peuvent adhérer à certaines, avant d'y renoncer au fur et à mesure qu'ils s'approchent de la vérité.

Un rôdeur

- **En deux mots** : Quelqu'un s'est introduit dans le manoir depuis l'extérieur, sans doute un simple cambrioleur, et la malchance a voulu que Sir Wilfrid se trouve dans la pièce.
- **Défendue par** : Le colonel Sailor, âme simple. Diana Dayne, qui veut attirer l'attention vers l'extérieur. Cynthia, qui a tendance à être de l'avis de Diana. Grant le majordome, parce que cela cadre avec la scène du crime.
- **Étayée par** : La porte-fenêtre a été cassée de l'extérieur, il manque des antiquités.
- **Infirmée par** : L'absence de traces d'escalade sur le mur de la propriété ; l'absence d'empreintes digitales sur la clé ; l'absence de réaction de Sir Wilfrid lorsque quelqu'un est entré dans le salon.

Le Sinistre Étranger

- **En deux mots** : Non seulement le coup vient de l'extérieur, mais il est l'œuvre d'un étranger basané (égyptien ou hindou selon le domaine de recherche de Sir Wilfrid). Cela sent la vengeance rituelle, la statuette inestimable dérobée dans un temple par un explorateur peu scrupuleux, etc.
- **Défendue par** : Personne au début. Lorsque cette piste émerge, sans doute dans l'après-midi, Diana Dayne « s'y rallie », suivie de Cynthia. Diana, prudente, défend cette solution en prenant soin de ne pas se mettre trop en avant.
- **Étayée par** : La présence d'un Sinistre Étranger autour d'Hillington depuis quelques semaines (voir page 78).
- **Infirmée par** : Le témoignage de Tom Jones, page 80.

Walton Hattle

- **En deux mots** : Suite à un différend, l'éditeur a jugé bon de supprimer son auteur vedette.
- **Défendue par** : George Townshed, qui a entendu son père invectiver Hattle dans son bureau.
- **Étayée par** : La dispute entre Sir Wilfrid et Hattle, le fait que l'éditeur se soit couché après tout le monde.
- **Infirmée par** : Hattle a du mal à se servir de sa main droite.

George Townshed

- **En deux mots** : Lassé d'être le souffre-douleur d'un père qui le méprisait, George s'est rebiffé.
- **Défendue par** : Walton Hattle, qui digère mal d'avoir été accusé par George ; Edgar Wills qui, quelque part, admirerait George « d'avoir eu le courage d'en finir ».
- **Étayée par** : Pas grand-chose, mais la découverte du journal de Sir Wilfrid (indice 13) peut la mettre au centre des discussions.
- **Infirmée par** : Le caractère de George… et sa taille.

Edna Weiss

- **En deux mots** : Edna a liquidé son amant, peut-être parce qu'en fin de compte, il ne voulait pas l'épouser.
- **Défendue par** : Lady Alexandra ; le colonel Sailor lorsque Lady Alexandra est à proximité.
- **Étayée par** : Les antiquités « volées » sont retrouvées emballées dans le châle d'Edna.
- **Infirmée par** : Elle est trop grande, elle aurait plus volontiers tué Lady Alexandra.

Lady Alexandra et le colonel

- **En deux mots** : Lady Alexandra retire peu de bénéfices matériels de la mort de Sir Wilfrid, mais elle y gagne du calme… et la perspective de se remarier avec le colonel Sailor à la fin de son deuil.
- **Défendue par** : Edna Weiss, par jalousie ; Gill-Banks, par romantisme ; l'inspecteur Barney, parce que ça fera un beau rapport.
- **Étayée par** : L'idée (fausse) que le colonel est un homme violent ; l'absence de réaction de Sir Wilfrid lorsque le tueur est entré.
- **Infirmée par** : Peu de choses, à part le bon sens.

Un ou plusieurs investigateurs

N'oublions pas que les personnages ont peut-être aussi une bonne raison d'avoir défoncé le crâne de Sir Wilfrid, et qu'ils ont peut-être commis des gaffes assez graves pour attirer l'attention (voir les documents 3 et 4, page 229). S'ils jouent trop visiblement les détectives, les PNJ les rembarrent en disant des choses du genre « vous êtes gentil, mais vous êtes suspect aussi, alors taisez-vous et laissez la police faire son travail ». Si l'attention se cristallise sur l'un d'eux, un PNJ vient avertir les autres qu'ils feraient mieux de ne pas trop traîner avec le suspect n° 1…

Prolongements

Les indices 3, 7 et 8 n'ont plus rien à apprendre aux investigateurs.

Indices 1 et 4 : l'arme du crime et les antiquités volées



La hache-massue et les antiquités volées ont fini au même endroit : sous un mètre d'eau et de vase, non loin du bord du lac. Les antiquités sont empaquetées dans le châle d'Edna Weiss, l'arme du crime, plus lourde, est plus proche du bord.

Un test de **Trouver Objet Caché** suffit pour mettre la main dessus (difficulté ordinaire si le joueur parle de fouiller le lac, majeure si les investigateurs se contentent d'un vague « on cherche dans la propriété »).

- Si les personnages ne passent pas les premiers, la police met la main dessus en fin d'après-midi.



Indices 2 et 5 : l'apparence du criminel

Le tueur serait un droitier de petite taille.

- **Collent à ce signalement** : Lady Alexandra, Elisa Townshed, Janet Townshed et Eustace Gill-Banks.
- **Droitiers mais trop grands** : George Townshed, le colonel Sailor, Cynthia Townshed, Edna Weiss.
- **Gauchers** : Diana Dayne, Edgar Wills.
- **Cas particulier** : Walton Hattle. Il écrit de la main droite mais, handicapé par une blessure de guerre, il se sert de la main gauche pour tout ce qui exige de la force.

Indice 6 : le mouchoir

Si les investigateurs se lancent dans la psychologie, ils peuvent s'efforcer d'isoler deux groupes de suspects, et surtout éliminer les gens qui n'auraient pas eu l'idée de le replacer sur le visage du mort. Plusieurs minutes de discussion et un test de **Psychologie** sont nécessaires pour ranger un PNJ dans une catégorie ou une autre.

- **Respect pour le défunt** : Lady Alexandra ; George ; Cynthia.
- **Cacher le visage du mort** : Elisa ; Janet ; Edna Weiss.
- **Indifférents** : Diana Dayne ; Gill-Banks ; Walton Hattle ; Edgar Wills.

Indice 9a : empreintes digitales

À moins que l'un des joueurs ne réussisse un test de **Criminalistique**, c'est la police qui s'occupe de relever les empreintes digitales. L'inspecteur Barney prend très mal que des amateurs cochonnent sa scène de crime avec de la poudre à empreintes maison, au point de faire du responsable son suspect n° 1 pendant les premières heures de l'enquête.
S'il a la primeur des informations, les partagera-t-il ? C'est douteux.

- La clé de la porte-fenêtre porte les empreintes de Grant, ce qui est normal puisqu'il a ouvert par le carreau cassé. L'assassin a ouvert la porte-fenêtre de l'intérieur pour casser le carreau, puis a effacé ses empreintes.
- Les objets volés et l'arme du crime ont séjourné dans l'eau, ce qui rend d'éventuelles empreintes inexploitables.
- Enfin, la clé du musée ne porte que

les empreintes de Sir Wilfrid, ce qui accrédite l'idée d'une manipulation de l'extérieur.

Indice 9b : la pince

Si les investigateurs cherchent d'où *venait* la pince qui a servi à forcer la porte du bureau, ils n'ont pas trop de mal à découvrir qu'une pince de ce type a disparu du petit atelier de mécanique qui se trouve dans le garage. Peter Reeves, le chauffeur, n'y a pas fait attention jusqu'ici. Il ne sait plus quand il l'a vue pour la dernière fois, mais c'était il y a plusieurs jours.

Si les investigateurs cherchent où elle *est*, ils vont au-devant de grosses difficultés. Ils peuvent fouiner tant qu'ils veulent dans les pièces communes, même si Lady Alexandra les regarde en fronçant les sourcils. En revanche, ils n'ont aucun titre à s'introduire dans les chambres. La police *pourrait* le faire, mais s'abstient, faute de personnel.

À vous de décider où elle se trouve.

- Janet peut l'avoir cachée dans l'un des tiroirs de sa commode, non sans l'avoir soigneusement essuyée pour effacer les empreintes. Elle nie tout. Cynthia la croit et crie au complot. George, puis Diana, la rejoignent.
- Janet peut profiter de la confusion pour la cacher dans une autre chambre. Ses choix favoris sont Wills, Edna Weiss… ou un investigateur.

Indice 9c : les traces de crochetage

Des investigateurs minutieux examineront peut-être les clés de quelques autres pièces. Dans ce cas, ils découvrent des traces de griffures similaires sur celle du bureau de Sir Wilfrid et sur celle de sa chambre, au premier étage. La réussite d'un test extrême de **Crochetage** permet de réaliser qu'elles sont moins nombreuses sur ces deux clés.

Conclusion : Les investigateurs se retrouvent devant une énigme supplémentaire. Ces deux portes ont-elles été ouvertes par l'assassin la nuit du crime ? Ou s'est-il juste entraîné dessus plus tôt ? Le fait que rien n'ait été touché, ni dans le bureau, ni dans la chambre, devrait trancher le débat en faveur de la deuxième hypothèse.

Nouvelles pistes

La scène du crime n'est pas la seule à receler des indices.

Le bureau de Sir Wilfrid

Les investigateurs – ou la police – y trouveront de nombreux documents intéressants. Pour nos héros, la difficulté est de s'introduire dans la pièce. Sir Wilfrid gardait la clé sur lui, accrochée à sa chaîne de montre, mais faire les poches du cadavre est compliqué. La boîte à clés de l'entrée ne contient pas de double : c'est Wills qui l'a, mais il ne voit *a priori* aucune raison de le prêter à des étrangers fouinards. S'ils veulent passer par l'extérieur, il faudra fracturer une porte-fenêtre, ce qui, dans un manoir plein de policiers, n'est *pas* une bonne idée.

Moyennant des tests de **Bibliothèque** (comptez 5 minutes par test), les personnages peuvent y découvrir :

- **Indice 10** : Une correspondance entre Sir Wilfrid et Walton Hattle. Étalée sur plusieurs années, elle commence par des « cher ami » et se termine par des courriers franchement menaçants, où des mots comme « escroc » ou « canaille » reviennent assez souvent.



Une visiteuse

Diana ignore l'existence de l'indice 14, et ne s'intéresse donc pas au bureau. En revanche, Elisa craint que Sir Wilfrid ait tenu un journal intime. Si elle en a l'occasion, elle tente de s'introduire dans la pièce et de détruire l'indice 13.

Elle passe par la porte-fenêtre nord, en procédant comme l'assassin. Après quoi, elle fouille le bureau. Elle a 30 % en **Trouver Objet Caché**, et aura à peine le temps de redoubler son test. Si elle met la main sur le journal, elle le glisse sous sa veste avant de ressortir. Elle le détruira une fois de retour dans sa chambre. Elle ne réalise pas qu'un bureau sens dessus dessous, où elle a laissé ses empreintes, l'accuse tout autant que l'indice 13…

- **Indice 11** : Une correspondance entre Sir Wilfrid et Edna Weiss. Beaucoup plus torride que la précédente, elle comporte quelques fausses notes dans les derniers temps, Edna revenant souvent sur le « tout proche » divorce de Sir Wilfrid, et s'agaçant de son silence sur ce point.
- **Indice 12** : Les canevas des ouvrages de Sir Wilfrid. Les plans, de plusieurs pages chacun, sont minutieux, détaillés et rédigés d'une petite écriture appliquée qui ne ressemble en rien à celle de Sir Wilfrid. C'est celle de Gill-Banks. Les investigateurs la connaissent-ils ?
- **Indice 13** : Le journal intime de Sir Wilfrid. Conservé sous clé, dans le dernier tiroir de son bureau, c'est une longue liste de conquêtes féminines, entamée quarante ans plus tôt. Tout y est : détails scabreux, appréciations anatomiques, mèches de cheveux, lettres… On y trouve un passage sur Elisa, sa belle-fille. Peu avant son mariage, il a dîné avec elle en tête-à-tête, et la soirée s'est prolongée jusqu'au petit matin. À en croire le compte rendu de Sir Wilfrid, Elisa a succombé à son charme viril.
- **Indice 14** : Un dossier sur Diana Dayne, compilé l'année précédente par un détective privé londonien. Il dresse la liste de ses maîtresses précédentes, et compile divers ragots sans grande importance. Sir Wilfrid y a consigné les démarches qu'il a entreprises pour la faire fuir – lui proposer une forte somme d'argent, essayer de dissuader des directeurs de théâtre de ses amis de l'embaucher, et finalement, « la manière forte ».
- **Indice 15** : Une copie du testament de Sir Wilfrid.





Le bureau d'Edgar Wills
Wills occupe une grande chambre-bureau au troisième étage du bâtiment principal. Il ne laisse personne y mettre le nez, en dehors de la police, bien entendu.

- **Indice 16** : Le très austère manuscrit d'un traité sur les *Rites et coutumes des Romains de la République*, couvert d'annotations.
- **Indice 17** : Des brouillons de lettres d'amour adressées à Janet. S'il a le temps, il essaye de les détruire – il suffit de les brûler une à une dans le cendrier de sa chambre (il fait trop beau pour allumer un feu). Bien sûr, il reste des cendres et des allumettes brûlées, mais c'est moins compromettant…

Prolongements

Munis de tout ou partie de ces informations, les investigateurs ont désormais assez de munitions pour une nouvelle série de discussions.

Indice 10 : Walton Hattle
Il nie aussi longtemps que possible son altercation de la veille au soir avec Sir Wilfrid. S'il apprend que sa correspondance avec l'explorateur a été examinée, il hausse les épaules et se met à table…
« Il m'a escroqué pendant des années en me vendant des ouvrages dont il n'était pas l'auteur. Je n'ai découvert le pot aux roses que par hasard, au cours d'une conversation avec le professeur Gill-Banks. J'ai décidé de transformer notre manière de travailler, ça ne lui a pas plu. Rien de plus. Pour moi, ce n'est pas personnel, vous comprenez. ».

Indice 11 : Edna Weiss
Miss Weiss s'attendait à ce que ses lettres lui valent quelques questions. Elle y répond sans rien cacher, et conclut par *« J'aimais Wilfrid. Si Alexandra avait été tuée, je serais suspecte, mais là, je suis juste en deuil. ».*

Indices 10 et 12 : Gill-Banks
Si on le met en face des plans des livres de Sir Wilfrid, il blêmit, convaincu qu'on va l'accuser de meurtre. Il admet s'être « trahi », pas si involontairement que ça, au cours d'une conversation avec Hattle, quelques semaines plus tôt. Pour le reste, il n'a rien fait, il le jure !

Indice 13 : Elisa Townshed
Le contenu du journal de Sir Wilfrid la fait fondre en larmes. Sa version de la scène est bien différente. Sir Wilfrid a abusé de son autorité pour coucher avec elle. Ce n'était pas *tout à fait* un viol, mais ça s'en rapproche dangereusement. Elisa supplie les investigateurs de ne pas mettre George au courant.
Malgré tout, elle nie toute implication dans le meurtre. Les personnages sortent de cette discussion avec une suspecte en or, mais aucune preuve.

Indice 14 : Diana Dayne
Diana Dayne ne se trouble pas si les investigateurs (ou la police) lui montrent le dossier.
« Je me doutais bien qu'une telle chose existait. Quelqu'un a fait circuler des rumeurs ignobles sur mon compte. Et vous savez ce qu'a été sa "manière forte" ? Un gros costaud à l'accent cockney m'a cassé la figure, un soir. Il n'a rien dit, mais ce n'était pas utile, je savais. J'ai porté plainte. Il n'a jamais été retrouvé, bien sûr. J'ai dit à Cynthia qu'il en voulait à mon sac à main. Elle m'a crue, la pauvre chérie. Fin de l'histoire pour elle. Et pour Sir Wilfrid, bon débarras. ».

Indice 15 : La piste financière
Une copie du testament de Sir Wilfrid se trouve également dans le bureau (Me Smythe, son *solicitor* londonien conserve l'original). Ses dispositions testamentaires sont simples :

- Il lègue ses collections au British Museum.
- L'usufruit de sa fortune revient à sa femme. À la mort de Lady Alexandra, elle sera partagée entre ses enfants.

Me Smythe, Lady Alexandra ou Edgar Wills sont capables d'apporter une précision importante : Sir Wilfrid avait dépensé sans compter pour ses expéditions, fait de mauvais placements… Bref, alors qu'il était aussi riche que sa femme lors de leur mariage, il était sinon pauvre, du moins dans la gêne.
En revanche, Lady Alexandra, qui a résisté à plusieurs tentatives de son mari pour mettre la main sur sa fortune, a prudemment géré son capital. Elle est fort riche, et n'avait aucun besoin de l'argent de son mari. Quant à ses enfants, lorsqu'ils ont besoin d'argent, ils se tournent déjà vers leur mère. Bref, la cupidité ne semble pas être le mobile du crime.

Indices 16 et 17 : Edgar Wills
Par principe, Wills tient à son intimité. Face à des enquêteurs privés, il reste fermé comme une huître. Oui, il est l'auteur de ce manuscrit, et alors, quel rapport avec l'enquête ? Oui, il éprouve un respectueux attachement pour Miss Janet, et après ?
Il change de ton si les enquêteurs sont « officiels ». Dans ce cas, le masque glisse, et un jeune homme désemparé apparaît. Publier son manuscrit chez Hattle était la chance de sa vie, mais cela impliquait une brouille avec Sir Wilfrid, brouille qui l'aurait séparé de Janet… qui, par-dessus le marché, ne l'aime pas.
Aurait-il pu simplifier la situation en liquidant Sir Wilfrid ? *« C'est idiot. Je vais rester quelques semaines, le temps d'aider Lady Alexandra à mettre ses affaires en ordre… et après, c'est la porte. Je vais perdre Janet. ».*

Indice 18 : La piste du Sinistre Étranger
Après le meurtre, une rumeur circule à Hillington. Plusieurs personnes, dont le vicaire et le patron du pub, soutiennent que depuis une huitaine de jours, ils ont vu à plusieurs reprises un étranger basané, habillé comme un miséreux, rôder dans les rues, au crépuscule. Les témoignages ne concordent pas – le patron du pub l'a vu plutôt petit, le vicaire a cru voir un colosse. Étaient-ils plusieurs ? Quoi qu'il en soit, une fouille des meules de foin et autres granges des alentours ne révèle aucun indice de son passage.

Janet

Ces informations sont concentrées ici pour des raisons pratiques, mais elles sont faites pour être saupoudrées dans des conversations, avant le meurtre (points 1 à 3) et après (points 4 à 6, uniquement si les investigateurs posent des questions précises).

L'idée est de maintenir Janet dans le champ de vision des personnages et d'établir qu'elle est plus perturbée qu'une adolescente ordinaire. Il est possible que cela soulève la question du « pourquoi va-t-elle si mal ? » dans l'esprit des personnages…

1. Avant le drame, les problèmes scolaires de Janet sont le principal souci de Lady Alexandra. Intelligente, la jeune fille refuse d'étudier. Elle a été confiée à plusieurs pensionnats, de plus en plus stricts. La dernière tentative en date s'est achevée par un renvoi, il y a trois mois. Depuis, Janet traîne à la maison. Théoriquement, Edgar Wills est censé lui apporter un soutien scolaire, mais Janet l'évite.
2. Le retour de Sir Wilfrid a fait monter la tension de plusieurs crans. Janet s'est montrée d'emblée très hostile envers son père, alors qu'elle s'entendait plutôt bien avec lui avant son départ. Sir Wilfrid a tranché : à la rentrée prochaine, Janet partira pour la pension Gallet, à Lausanne, un internat très strict pour jeunes filles à problèmes. Janet était – et reste – furieuse contre son père.
3. Entre son retour à la maison et l'arrivée de Sir Wilfrid, Janet a fait une demi-douzaine de visites à Londres, théoriquement pour visiter des musées, aller au cinéma ou faire les boutiques avec des amies de pensionnat. La routine de ces escapades était toujours la même : elle partait de bonne heure avec Reeves, le chauffeur, se faisait déposer dans le centre en milieu de matinée, donnait rendez-vous au chauffeur en fin d'après-midi, et rentrait au manoir en début de soirée. Personne ne s'est jamais soucié de contrôler ses faits et gestes sur place. En fait, elle passait son temps chez Cynthia et Diana. Dès son retour, Sir Wilfrid a interdit ces sorties. Janet lui en veut *aussi* pour ça.
4. Interrogée sur les films et expositions qu'elle est censée avoir vus pendant ses sorties, Janet se trompe.
5. Questionnée directement sur ces absences *et* sur les relations entre Janet et son père, Lady Alexandra se souvient qu'à deux reprises, sa fille lui a posé des questions « gênantes » sur Sir Wilfrid et ses maîtresses. À chaque fois, c'était le lendemain d'une visite à Londres. Janet cherchait la confirmation d'informations fournies par Cynthia et Diana.
6. Enfin, si les investigateurs comparent les dates fournies par le chauffeur et l'agenda de Cynthia, ils constatent que la première liste comporte deux dates supplémentaires, un mois et trois semaines plus tôt : ce sont celles où Janet a rencontré Diana seule à seule, et où elles ont parlé du meurtre.

Si les investigateurs se lancent sur cette piste avec détermination, l'affaire rebondit grâce à **Tom Jones**, un ouvrier agricole. Tom a croisé l'étranger dans les bois, près du manoir. Il l'a vu au moment où il sortait d'une voiture. Quel genre de voiture ? *« Ben, une grosse, rouge, avec un long capot. »*. La luxueuse berline de Diana Dayne correspond à cette description. Jones croit reconnaître la voiture, mais il n'est pas affirmatif, et il est convaincu que l'étranger était un homme.

Revue de suspects

À ce stade, les personnages devraient avoir dégrossi leur liste, éliminé les candidats les plus improbables et être prêts à se concentrer sur quelques personnes… mais lesquelles ?
Sur la base des indices découverts sur les lieux du crime, George Townshed, le colonel Sailor, Cynthia Townshed, Edna Weiss, Diana Dayne, Walton Hattle, Gill-Banks et Edgar Wills ne peuvent pas être l'assassin, ce qui n'exclut pas une éventuelle complicité. En effet, tous ont un excellent mobile.
Restent en piste **Lady Alexandra**, **Elisa Townshed** et **Janet Townshed**, qui méritent un coup d'œil plus approfondi.

Lady Alexandra Townshed

- **Mobile** : Sir Wilfrid la trompe depuis des années, l'humilie et la rabaisse. Certes, elle a encaissé jusqu'ici, mais tout le monde a un point de rupture.
- **Complice possible** : Le colonel Sailor… sauf que le colonel est un brave homme un peu lâche, qui n'aurait pas eu le courage de tuer son meilleur ami.
- **Qu'est-ce qui l'accuse ?** Elle colle au profil de l'assassin venu de l'intérieur, connaissant parfaitement les lieux. Elle aurait pu s'exercer à crocheter la serrure du musée. Elle est droitière et aurait dû se mettre sur la pointe des pieds pour prendre la hache.
- **Qu'est-ce qui l'innocente ?** Si elle avait voulu tuer son mari, aurait-elle attendu d'avoir un public ? Sir Wilfrid comptait séjourner au manoir pendant encore un bon mois, elle aurait eu de nombreuses occasions d'arranger un « accident ».

Elisa Townshed

- **Mobile possible** : Sexuellement agressée par Sir Wilfrid.
- **Complice possible** : George, éventuellement. Mais, pour le pousser au meurtre, il aurait fallu qu'Elisa lui raconte ce qui lui était arrivé. Or, elle supplie les investigateurs de ne pas lui en parler… et un test de **Psychologie** montre qu'elle est sincère. Quant à George, pourrait-il tuer ? Peut-être sur un coup de sang, et encore. Mais de l'avis général, il n'a pas les compétences pour planifier quoi que ce soit.
- **Qu'est-ce qui l'accuse ?** Elle fait la bonne taille et est droitière… ce qui est *très* insuffisant pour la police.
- **Qu'est-ce qui l'innocente ?** Elle n'a jamais mis les pieds dans le musée, et ne pouvait donc pas savoir qu'elle y trouverait une arme parfaite… sauf si George le lui avait dit, mais George est un complice incertain. Par ailleurs, elle connaît mal le manoir et n'aurait pas su où voler la pince. Enfin, même si cela n'a aucune valeur devant un tribunal, George, qui a mal dormi, est prêt à jurer qu'elle est restée dans la chambre toute la nuit.

Janet Townshed

- **Mobile possible :** Une adolescente révoltée par l'injustice *pourrait* s'en prendre à son père. Elle *pourrait* le tuer pour éviter d'être envoyée en pension. Mais ces mobiles paraissent faibles.
- **Complice possible** : Edgar Wills, si l'on admet que leur antipathie est feinte. Ou quelqu'un de l'extérieur : elle s'est fréquemment rendue à Londres, ces dernières semaines. Mais si oui, qui ?
- **Qu'est-ce qui l'accuse ?** Bonne taille, droitière, vit au manoir, aurait su où trouver des pinces, aurait pu reposer le mouchoir sur le visage de Sir Wilfrid.
- **Qu'est-ce qui l'innocente ?** En dehors de son âge et de la faiblesse apparente de son mobile, rien.

La chasse au complice

Si les investigateurs optent pour l'idée que Janet a agi sous l'influence d'un complice londonien, il leur reste à trouver à qui elle rendait visite. Parmi les possibilités :

- **George et Elisa**. Possible, mais elle n'aurait pas caché des déjeuners avec son frère et sa belle-sœur… dont les agendas confirment qu'ils n'étaient pas disponibles aux dates en question.
- **Gill-Banks**. Elle ne le connaissait pas.
- **Walton Hattle**. Elle le connaissait, mais Hattle lui aurait plus volontiers parlé de la malhonnêteté professionnelle de Sir Wilfrid que de ses maîtresses.
- **Cynthia et Diana**. Cynthia est en froid avec ses parents depuis des

Corroboration : Janet et Diana

Une certaine proximité entre Janet et sa « belle-sœur » est évidente dès le samedi.

- Toutes les deux jouent au tennis avant le thé.
- Janet se montre désagréable avec tout le monde, sauf Cynthia et Diana.
- Lors de la partie de bridge du samedi soir, elles font équipe et remportent la première manche haut la main. Après le changement de partenaire, Janet joue avec sa mère contre Cynthia et Diana. Elle est nerveuse et multiplie les erreurs de débutante (ce qu'elle est, par ailleurs).
- Après le crime, en revanche, elles ne se retrouvent plus jamais dans la même pièce, comme si elles s'évitaient.

années, même si un rapprochement fragile s'esquissait. Des rencontres avec sa sœur justifieraient que Janet ait menti sur sa destination. Questionnée directement, Cynthia hausse les épaules, sur le thème « qu'est-ce que ça peut bien faire ? Oui, elle est venue à la maison, et je lui ai parlé de son père. Elle est à un âge où elle a besoin de savoir. » Sauf que selon Cynthia, il n'y a eu que quatre visites en trois mois, alors que Janet s'est absentée à six reprises.

Vers Diana Dayne

Elle a un excellent mobile, et d'autres éléments l'accusent.

La longue nuit de Cynthia

Le soir du crime, Diana a profité de ce qu'elles étaient seules dans le petit salon, en fin de soirée, pour glisser quelques gouttes de véronal dans la tisane de son amie. Un quart d'heure après, Cynthia a eu un gros coup de fatigue, est montée dans sa chambre à tâtons et s'est endormie comme une masse. Diana prétend qu'elle dormait déjà lorsque Cynthia s'est couchée. C'est faux.
Cynthia n'a rien entendu des allées et venues de sa compagne. Le matin du crime, elle a dormi jusqu'à neuf heures. Elle s'est levée bonne dernière – Diana a insisté pour qu'on la laisse dormir, sous prétexte « qu'il est toujours temps d'apprendre les mauvaises nouvelles ».

- Cynthia a oublié d'éteindre la radio lorsqu'elle est allée se coucher. Hilda, l'une des bonnes, s'en est chargée au début de son service, vers 7 h.
- La tasse de tisane a été lavée et ne peut plus servir de preuve.
- En revanche, un flacon de véronal se trouve dans la trousse de toilette de Diana. Elle a une ordonnance en règle.

Le masque du Sinistre Étranger

- D'après Tom Jones, la voiture du Sinistre Étranger ressemble à celle de Diana.
- Le coffre de sa voiture contient une mallette de maquillage pleine de fards coûteux, dont un marron qui colle à la couleur de peau du Sinistre Étranger.
- L'agenda de Diana est muet sur les deux dates où elle aurait pu rencontrer Janet. En revanche, plusieurs rendez-vous sont notés aux jours où le Sinistre Étranger est apparu aux alentours. Ils sont bidon, et cela peut se vérifier en quelques coups de téléphone. Il lui fallait la journée pour faire l'aller-retour en voiture entre Londres et Hillington.

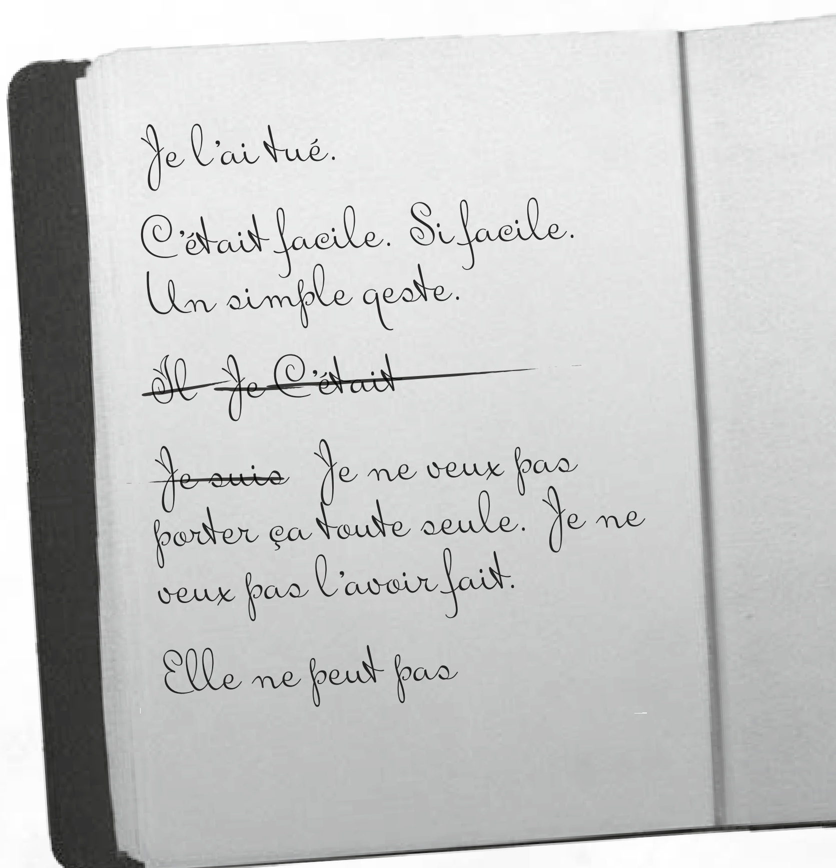
Coupables alternatifs

Si vous n'aimez pas l'idée du binôme Janet et Diana, rien ne vous empêche de les remplacer par d'autres assassins, seuls ou en duo. Il est possible que le crime ait été orchestré par Elisa, qui s'est servie de Janet. À moins que le colonel Sailor et Lady Alexandra ne se soient lassés de jouer les amoureux transis. Un petit travail d'ajustement dans les indices et le tour est joué !

Le sort de Janet

Si vous estimez que c'est nécessaire pour maintenir la tension, rien ne vous empêche d'ajouter un cadavre. Tout au long de l'après-midi, Diana observe Janet, dont la nervosité ne cesse de croître. Elles finissent par s'isoler dans un coin éloigné du parc. Janet déclare qu'elle ne peut pas se taire. Elle va avouer. Diana panique et l'étrangle. Elle dissimule tant bien que mal le cadavre sous un tas de feuilles mortes, puis rentre aussi discrètement que possible. Il y a 50 % de chances qu'elle croise quelqu'un qui se souviendra plus tard qu'elle avait de la terre sur sa robe (par défaut, ce sera le colonel).
La disparition de Janet est remarquée au moment du dîner, deux heures plus tard. Le cadavre est vite retrouvé. Si les investigateurs fouillent sa chambre avant la police, ils découvrent, sur le bureau, une feuille de papier, le document 2, ci-dessous. Cela ressemble fort à une confession. *Mais si elle était la meurtrière, qui l'a tuée ?*
S'il n'y a pas de second meurtre, cette confession peut exister ou non, selon vos besoins. Découverte dans la chambre de Janet en même temps que la pince, elle décide la police à arrêter la jeune fille.
Si un faux coupable est arrêté, et surtout s'il s'agit d'un membre de sa famille, Janet fait une tentative de suicide en laissant un message d'explication (toujours le document 2). Selon vos désirs, elle se tue ou plonge dans le coma pour plusieurs jours.

Document 2 – La confession de Janet


Je l'ai tué.
C'était facile. Si facile.
Un simple geste.
~~Il Je C'était~~
~~Je suis~~ Je ne veux pas porter ça toute seule. Je ne veux pas l'avoir fait.
Elle ne peut pas



Contre-argument : « Tout le monde ou presque est droitier ! »

• **Argument** : Ses absences inexpliquées : 20 %.

Contre-argument : « Ça n'a aucun rapport, nous enquêtons sur un meurtre, pas sur les sorties d'une gamine trois semaines avant les faits. »

• **Argument** : L'occasion de dérober la pince et de s'exercer à crocheter les portes : 25 %.

Contre-argument : « Plein de gens au manoir auraient pu en faire autant… »

• **Argument** : Le mouchoir reposé sur le visage de Sir Wilfrid : 30 %.

Contre-argument : « Sottises freudiennes, vous allez bientôt dire qu'elle l'a tué parce qu'elle était jalouse de sa mère. »

• **Argument** : La pince ou le document 2 retrouvés en sa possession : 40 % chacun.

Contre-argument : « Heu… c'est *forcément* un coup monté. »

Il suffit aux investigateurs de réussir un seul de ces tests pour que Janet se mette à sangloter et avoue. En revanche, elle prétend avoir agi seule.

Seconde cible : Diana

Diana a 16 Points de Vie Sociaux (voir l'aide de jeu page 89).
Elle nie tout en bloc, et sa technique de défense est de miner la crédibilité des investigateurs et se payer « gentiment » leur tête.
Les éléments à charge ont les scores suivants :

• **Argument** : Elle a vu Janet à Londres, et l'a convaincue que son père était un salaud : 20 %.

Contre-argument : « Mais enfin, son père était un salaud, nous le savons tous. Avec Cynthia, je me suis juste efforcée de lui ouvrir les yeux. »

• **Argument** : Elle a vu Janet à Londres sans Cynthia : 0 % (il n'existe aucune preuve, et elle sent qu'il s'agit d'un bluff).

La vérité sort (presque) du puits

Traditionnellement, ce genre d'histoire finit avec tous les participants dans le grand salon. Le détective fait un discours où il souffle le chaud et le froid, innocentant tour à tour chaque suspect, jusqu'au moment où il arrive au coupable. C'est ce que l'inspecteur Barney tente de faire, à ceci près qu'il se trompe et accuse la veuve et le colonel. Lady Alexandra s'évanouit. Sailor envoie son poing dans la figure de l'inspecteur. Il cogne assez fort pour le mettre K.O. pendant une dizaine de minutes.
Dans le chaos qui s'ensuit, les investigateurs ont une chance de prendre le contrôle des opérations et d'imposer leur solution.
Sinon, les deux « coupables » sont menottés et emmenés. Une fois muni d'une poche de glace pour son œil au beurre noir, l'inspecteur Barney remercie les autres invités pour leur coopération et les autorise à quitter le manoir. S'il doit y avoir une grande scène d'explication, ce sera à Londres, chez l'un des investigateurs.
Notez que les révélations à grand spectacle ne sont qu'une *possibilité*. Les investigateurs peuvent tout à fait décider de laver tout ce linge sale en famille, en jouant la scène d'explications sans la police, ou en prenant les coupables entre quatre yeux. Dans ce cas, ils décident tout seuls, à la place du juge et du jury, mais c'est dans le ton – les détectives des années 20 étaient encore des justiciers, par certains côtés.

Les masques tombent

Vous pouvez vous contenter de jouer la scène, ou utiliser le petit système présenté dans *La mystérieuse affaire du dieu au nom imprononçable*, page 83.

Première cible : Janet

Si elle est en état de se défendre, Janet a 10 Points de Vie Sociaux (voir l'aide de jeu page 89). Pour sa défense, Janet se borne à répéter « non », encore et encore. Les contre-arguments sont avancés par Cynthia, Lady Alexandra et George.
Les éléments à charge ont les scores suivants :

• **Argument** : Sa taille et le fait qu'elle soit droitière : 20 % à eux deux.



DIANA DAYNE
Cerveau criminel

FOR	50
CON	65
TAI	55
DEX	65
APP	75
INT	80
POU	80
ÉDU	75

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Santé Mentale : 80

Compétences :
Arts et métiers (comédie) 60 % (30/12)
Charme 60 % (30/12)
Conduite 40 % (20/8)
Crédit 50 % (25/10)
Discrétion 30 % (15/6)
Écouter 40 % (20/8)
Équitation 30 % (15/6)
Persiflage 80 % (40/16)
Persuasion 40 % (20/8)
Psychologie 45 % (23/9)

Langues :
Anglais 75 % (38/15)
Allemand 20 % (10/4)
Français 35 % (18/7)

Armes :
Fusil de chasse 35 % (18/7) 4D6/2D6/1D6

JANET TOWNSHED
meurtrière sous influence

FOR	65
CON	75
TAI	60
DEX	70
APP	55
INT	75
POU	50
ÉDU	65

Points de vie : 14
Impact : + 1D4 (elle est plus forte qu'elle n'en a l'air)
Carrure : +1
Santé Mentale : 55

Compétences :
Anthropologie 10 % (5/2)
Archéologie 5 % (3/1)
Arts et métiers (dessin) 30 % (15/6)
Arts et métiers (piano) 35 % (18/7)
Crochetage 15 % (8/3)
Dénégations obstinées 50 % (25/10)
Passer inaperçue 50 % (25/10)
Sarcasme 50 % (25/10)
Trouver des moyens créatifs de se faire renvoyer de pension 60 % (30/12)

Langues :
Anglais 65 % (33/13)
Français 20 % (10/4)
Allemand 15 % (8/3)

Armes :
tout au score de base

Contre-argument : « C'est faux. »

- **Argument** : Elle a du véronal dans son sac, or Cynthia a dormi tard : 20 %.

Contre-argument : « Si je l'avais droguée, j'aurais veillé à ce qu'elle se réveille en même temps que les autres. »

- **Argument** : Le dossier trouvé dans le bureau de Sir Wilfrid lui donne un mobile : 30 %.

Contre-argument : « C'est vrai, il a été particulièrement immonde avec moi. Plus qu'avec la plupart. Mais ici, les mobiles ne manquent pas. Vous, par exemple… »

- **Argument** : Sa voiture ressemble à celle du Sinistre Étranger : 30 %.

Contre-argument : « Elle "ressemble à" ? Elle a quatre roues et un volant, c'est ça ? »

- **Argument** : Sa mallette de maquillage contient du fard brun, parfait pour se grimer en Sinistre Étranger : 30 %.

Contre-argument : « Darling, je suis *actrice*. C'est *normal* que j'aie des fards de toutes les teintes. »

- **Argument** : Elle était absente de Londres les jours où le Sinistre Étranger est apparu à Hillington : 30 %.

Contre-argument : « J'ai toujours été nulle pour tenir mon agenda, tous mes amis vous le diront ».

Comme expliqué page 81, chaque argument présenté par les investigateurs leur rapporte un dé bonus. S'ils ont bien fait leur travail, les investigateurs ont assez d'arguments pour emporter la conviction de l'assistance – et celle de la police. Diana n'avoue pas. Si elle perd la joute oratoire, elle se tait.

En définitive, elle fait une sortie théâtrale, la tête haute, menottes aux poignets.

Conclusion

Si la police a arrêté les coupables, la véritable conclusion de l'affaire sera judiciaire et se déroulera plusieurs mois plus tard, en présence des investigateurs, à qui l'accusation a demandé de témoigner. Le procès se focalise vite sur le caractère de Sir Wilfrid, que la défense présente comme un salaud et le ministère public comme un brave père de famille.

Si elle est en vie, Janet pose un problème compliqué. Le parricide est un crime abominable, mais elle est mineure, et son avocat soutient qu'elle était sous influence. Il produit des experts psychiatres qui discourent sur une responsabilité atténuée. Au bout du compte, elle écopera de quelques années de prison, qu'elle affrontera entourée de l'affection des siens.

Diana Dayne a-t-elle été l'instigatrice du meurtre ? Tout le monde en est convaincu, mais Janet refuse de témoigner contre elle. Au bout du compte, Diana sera seulement considérée comme une complice, et le jury retiendra l'attitude de Sir Wilfrid à son égard comme « une provocation ». Elle s'en tirera avec sept ans de prison. À sa sortie, elle sera pleine de rancœur contre les investigateurs. Elle a la rancune tenace… et meurtrière.

Cynthia refera sa vie. George et Elisa continueront la leur, probablement en direction d'un divorce. Gill-Banks et Wills publieront, ensemble et chacun de leur côté, des ouvrages savants chez Hattle. Quant aux investigateurs, ils ne seront *pas* invités au mariage de Lady Alexandra et du colonel Sailor.





Aide de jeu

La mystérieuse affaire du dieu au nom imprononçable

Une aide de jeu par Tristan Lhomme

« Vingt règles pour écrire des histoires de détective »

Publiées à l'origine dans *American Magazine* (septembre 1928)

Par S.S. Van Dine, nom de plume de Willard Huntington Wright

« Une histoire de détective est une sorte de jeu intellectuel. C'est aussi autre chose : un événement sportif. L'écriture de telles histoires dépend de règles bien définies, non écrites, sans doute, mais aussi impératives que si elles l'étaient. Tout inventeur de mystères littéraires digne de ce nom les emploie. Voici donc une sorte de Credo, basé en partie sur la pratique des meilleurs auteurs d'histoires de détectives, et en partie sur les suggestions de la conscience de l'auteur. »

L'Appel de Cthulhu et le « roman problème »

Quand on prend cinq minutes pour gratter le vernis lovecraftien, on découvre que *L'Appel de Cthulhu* est aussi un héritier assumé du roman populaire, celui où des sectateurs enlèvent des jeunes filles pour les sacrifier à la pleine lune et à des dieux indicibles. Cette influence est tout à fait respectable, mais d'autres sources l'irriguent, et il existe d'autres gisements dans la littérature des années 20 et 30 qui méritent qu'on y jette un œil. Cette aide de jeu se penche sur l'un d'eux.

Qu'est-ce qu'un « roman problème » ?

Le roman problème est une branche du roman policier qui a brièvement fleuri dans l'Amérique des années 20 et 30. Sous des dehors littéraires, c'est avant tout un *problème*, autrement dit un jeu de logique où le lecteur, ayant toutes les informations en main, peut aborder le dernier chapitre avec une chance raisonnable de trouver la solution en même temps que le détective.

Le terme a été inventé par ***S.S. Van Dine*** (1888-1939), auteur policier de l'entre-deux-guerres. Comme nous le verrons, il a également pris la peine de codifier le genre. Il aura de nombreux continuateurs, dont la plus connue est une certaine Agatha Christie.

L'âge d'or du roman problème américain s'étend du milieu des années 20 à la fin des années 30, ce qui coïncide assez bien avec l'époque de jeu habituelle de ***L'Appel de Cthulhu***. Un meneur de jeu qui voudrait exploiter leur structure pour bâtir un scénario serait parfaitement dans le ton de l'époque. Mais avant de se servir d'un genre, il faut le connaître… Or, justement, Van Dine a théorisé le roman problème, dans une liste de règles publiées en 1928.

*Je les ai traduites ci-dessous, en ajoutant pour chacune un « commentaire rôliste » sur la manière de les adapter à **L'Appel de Cthulhu**. Notez que ces commentaires ne sont pas toujours d'une stricte orthodoxie vandinienne. Il y a bien des manières de « jouer avec » des règles, et les subvertir en est une.*



RÈGLE N° 1

« Le lecteur doit avoir la même chance de résoudre le mystère que le détective. Tous les indices doivent être clairement indiqués et décrits. »

Commentaire rôliste

La transposition en jeu de rôle de la première partie de cette règle est simple, dans la mesure où les figures du « lecteur » et de « l'enquêteur » fusionnent pour devenir « le personnage-joueur » (au singulier ou au pluriel, voir règle n° 9).

La deuxième partie semble plus délicate à manier si l'on ne veut pas allumer une flèche lumineuse dans la direction du coupable, mais les règles suivantes permettent de pondérer cette déclaration de principe. L'idée que « les indices doivent être clairement indiqués et décrits » est fédératrice. En revanche, on s'étripe depuis des années sur la *manière* dont ils doivent être récupérés par les joueurs. Cela doit-il se faire *via* des jets de dés, avec les risques induits par l'aléatoire ? Doivent-ils être donnés si le groupe remplit une condition X ? Doivent-ils être obtenus par le *role play* ? Aucune de ces formules n'est parfaite… ou n'a vocation à l'être, d'ailleurs, le choix étant une affaire de goûts.

Par ailleurs, *l'interprétation* des indices par le groupe peut torpiller le scénario le mieux construit – les joueurs ont récupéré les indices, réfléchissent dessus… et arrivent à une belle solution, intelligente, satisfaisante… et sans rapport avec l'histoire. Le remède traditionnel est d'injecter d'autres indices jusqu'à ce qu'ils retrouvent la piste, mais il peut être gratifiant de jeter le scénario et de les suivre.

Les questions inévitables

Raconter une histoire – ou conduire une enquête, ou écrire un article de journal – revient à répondre à sept questions.

- Qui ?
- Quoi ?
- Où ?
- Quand ?
- Comment ?
- Pourquoi ?
- Avec quelles conséquences ?

Ces questions sont à la fois un outil de construction pour le scénariste et un outil de résolution pour ses enquêteurs.

Deux choses sont à retenir absolument :

- **L'ordre des questions n'est pas fixe**. Lorsque vous créez la situation, vous pouvez manœuvrer de manière à ce que, par exemple, le « comment » occupe l'esprit des enquêteurs, alors que la solution est cachée dans le « quand » (les joueurs sont hypnotisés par la porte fermée de l'intérieur, sans comprendre que la victime est morte un quart d'heure plus tôt que ne le laisse croire la pendule…).
- **Ces questions s'appliquent à tous les éléments de l'enquête, pas seulement au mystère**. Chaque information, chaque témoin, peut être traité par cette grille d'analyse… mais ce n'est pas forcément nécessaire. Si le fils de la victime (« qui ») hérite (« conséquence »), il est suspect. Mais s'il était à l'autre bout du pays (« où ») au moment du meurtre, il est innocenté…

RÈGLE N° 2

« Le lecteur ne doit pas être trompé ou manipulé volontairement, en tout cas pas au-delà des manipulations et mensonges venant du criminel ou du détective lui-même. »

Commentaire rôliste

Lu au premier degré, cet appel au *fair-play* est avant tout un impératif de *mise en scène*. Il relève donc du Gardien des arcanes en cours de partie. Cela dit, dans le feu de l'improvisation, nous prenons tous des raccourcis, pas toujours très honnêtes. La meilleure solution pour les éviter est de rendre le scénario facile à assimiler. Le *scénariste* doit donc faire des efforts pour mâcher le travail du *meneur de jeu*. Dans l'absolu, celui-ci devrait se lancer avec suffisamment d'informations et d'outils pour être sûr de savoir où il va, et se concentrer sur l'improvisation « immédiate » et l'interprétation des personnages non-joueurs, sans avoir à réinventer la roue à chaque demande des joueurs.

Notez que la dichotomie « scénariste/ meneur de jeu » vaut même s'il s'agit de la même personne à trois heures de distance.

La grille classique

Les détectives des romans policiers fonctionnent sur les ressorts du *mobile* et de l'*occasion*. Pour être suspect, il faut avoir une raison de tuer – généralement liée à des enjeux d'argent, de sexe et de pouvoir. Et bien sûr, il faut aussi avoir eu l'opportunité de passer à l'acte. Si vous ne remplissez qu'un seul de ces critères, vous êtes forcément innocent…

Une bonne partie de l'art du roman problème consiste à masquer le mobile, ou à camoufler l'occasion sous un alibi, souvent obtenu en trafiquant l'heure de la mort…

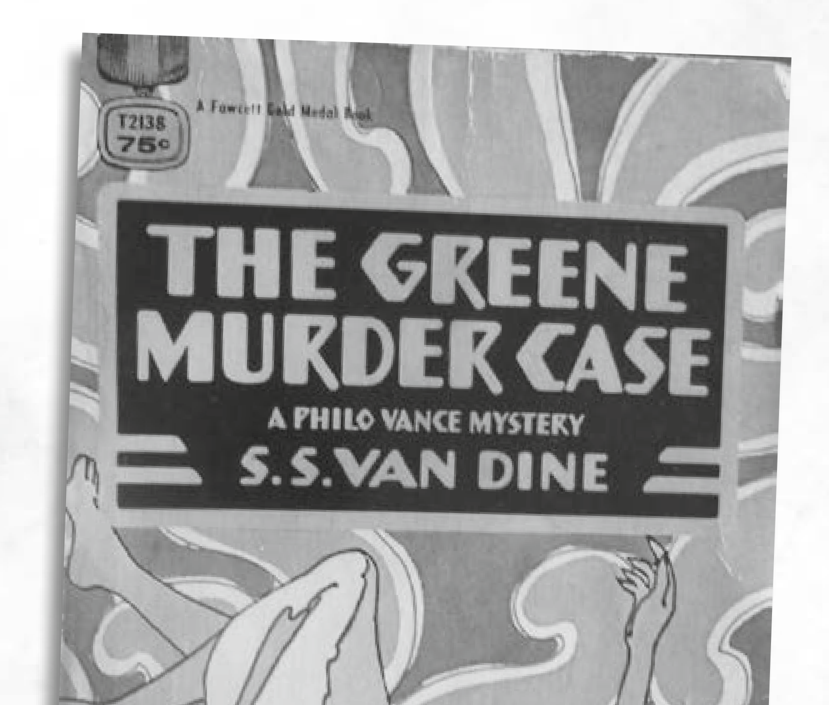
RÈGLE N° 3

« Il ne doit pas y avoir d'intrigue sentimentale. Notre affaire est de conduire un criminel devant un tribunal, pas d'accompagner un couple d'amants malheureux jusqu'à l'autel. »

Commentaire rôliste

Il n'est pas question d'évacuer l'amour ou le sexe du problème qui se pose aux enquêteurs. En revanche, leurs *développements* ne doivent pas mettre l'accent sur l'une des nombreuses variations d'« elle est suspecte et je l'aime » ou de « je l'aime, mais il a peut-être tué mon père », et ainsi de suite, le détective étant pris en otage des malheurs des uns et des autres. C'est une affaire criminelle, gardez vos débordements pour *Le Cid* ou *Roméo et Juliette*.

Utile en son temps, cette règle mérite sans doute d'être *un peu* assouplie dans le cadre qui nous intéresse. Une histoire d'amour malheureuse est un bon générateur de rebondissements, et les rebondissements sont le moteur d'une partie de jeu de rôle mémorable. Soyez juste prudents avec le dosage !



RÈGLE N° 4

« Le coupable ne doit jamais être le détective ou l'un des enquêteurs. C'est une pure arnaque, comme de faire passer un penny étincelant pour une pièce de cinq dollars en or. C'est une escroquerie. »

Commentaire rôliste

La figure de l'enquêteur-assassin est toujours compliquée à mettre en place en jeu de rôle. Nous avons une longue et respectable tradition d'*infiltrés* venus saboter les efforts du reste du groupe, mais la présence d'un infiltré dans un « scénario problème » soulève de sérieuses difficultés. Si vous avez construit une chaîne d'indices (voir la règle n° 5), souvenez-vous qu'il lui suffit d'en faire sauter un maillon pour égarer les enquêteurs. Le problème est pire si le joueur infiltré est doté d'un minimum de charisme et de dons oratoires – il n'aura pas trop de mal à orienter les soupçons sur un personnage non-joueur, ou au moins à dissuader ses camarades de flairer de son côté.

« Difficile » ne veut pas dire « impossible », mais pour que le scénario fonctionne comme un roman problème satisfaisant, il faut que l'infiltré ait conscience que, tôt ou tard, il sera découvert, et soit assez bon joueur pour ne pas trop se débattre. À ce niveau, on n'est plus dans le *fair-play*, mais dans la construction d'une histoire à trois : meneur de jeu, assassin et enquêteurs.

C'est quoi, un indice ?

Tout élément susceptible de faire avancer l'enquête est un indice. Selon la manière dont vous le considérez, un indice peut être plusieurs choses. Tous les points de vue suivants sont utiles.

- **Une aspérité** : Un indice est quelque chose qui *ressort* des éléments dont les enquêteurs disposent, qui *accroche*. Il peut les ralentir, ou leur servir de point d'appui pour progresser. L'avancée n'a pas besoin d'être évidente au premier abord, elle peut même sembler tout compliquer et soulever davantage de questions que de réponses.
- **Un morceau de phrase** : Le déroulement d'un meurtre est une narration. « Nous savons que M. Smith a été abattu dans son bureau entre 14 et 18 heures » est l'amorce d'une histoire. Chaque indice y ajoute des phrases supplémentaires, jusqu'à ce qu'au terme du processus, l'enquêteur puisse la terminer par « … donc, M. Jones est l'assassin ».
- **Une question** : Un indice peut servir à bâtir une liste de questions (voir l'encadré *La liste*, page 88).

Selon le genre d'histoire que vous souhaitez raconter, un indice peut être prosaïque ou baroque. Savoir que M. Smith a été abattu par un .38 est utile à l'enquête, et peut s'avérer déterminant, mais ce n'est pas forcément passionnant. « Pourquoi M. Smith, banquier, portait-il un maquillage de clown au moment de sa mort ? » ouvre un champ de recherches autrement plus excitant.
Une partie de l'art d'un auteur ou d'un scénariste consiste à noyer les indices pertinents dans le flot d'informations, ou à créer des indices qui captent l'attention et orientent les recherches.

RÈGLE N° 5

« Le coupable doit être démasqué par la logique, pas par accident, coïncidence ou confession spontanée. Résoudre un crime de cette manière revient à envoyer le lecteur chasser le dahu puis, une fois qu'il a échoué, à lui dire que vous aviez ce qu'il cherchait dans votre manche depuis le début. Un écrivain qui s'abaisse à cela n'est qu'un vulgaire plaisantin. »

Commentaire rôliste

Il faut donc mettre en place des indices et une série de déductions conduisant au tueur. Dans l'absolu, ce n'est pas très compliqué à faire. Vous avez pléthore d'exemples dans la gamme : la majorité des scénarios de ***L'Appel de Cthulhu*** commencent par des enquêtes « rationnelles », même s'ils basculent tôt ou tard dans le fantastique.

La difficulté est de combattre la linéarité induite par « indice A mène à individu B qui mène à document C qui mène à assassin D ». Heureusement, vous pouvez compter sur les joueurs pour se préoccuper d'éléments non pertinents… Sauf que, s'ils s'en préoccupent exclusivement, ils risquent de ne jamais voir l'indice A.

Construire une *chaîne* d'indices est délicat et peut s'avérer contre-productif (si les enquêteurs ne trouvent jamais l'indice A). Il est préférable de construire des *réseaux* d'indices. Placez X, notre assassin, au centre d'une feuille, et tracez plusieurs chemins qui y mènent. Le premier part de A et passe par A1, A2, A3, et A4. Disons qu'il s'agit de la piste financière : qui tirait un intérêt de la mort de notre victime ? Le second démarre de B, les faits et gestes du défunt au cours de ses derniers jours. Les enquêteurs remonteront C s'ils interrogent l'un des proches, D s'ils vont en voir un autre, etc. Bien sûr, B interagit avec A (la victime avait refait son testament) et avec C (déshérité au profit de D, pourquoi ?), mais dans l'absolu, chacune de ces lignes devrait permettre de remonter au coupable.

L'exercice est plus complexe, et, dans la mesure où personne ne remontera toutes les branches de votre réseau, vous aurez du déchet, mais du même coup, la rejouabilité de votre scénario s'améliore (notez que ce truc est emprunté à la construction de murder-parties… qui, sous leur forme initiale, sont un avatar du roman problème).

Une autre méthode est de mettre en place des *indices négatifs*, par exemple des alibis, qui innocentent formellement tout le monde… sauf le coupable.

Face à des joueurs qui sortent de votre joli réseau d'indices, il vous appartient d'évaluer la pertinence de leurs requêtes… à l'aune d'une histoire policière. Chercher des indices sur une scène de crime, par exemple, ou éplucher les alibis des suspects, sont des démarches que vous auriez dû couvrir lors de la rédaction. Se poser des questions comme « nous savons que la victime a voyagé aux Indes il y a vingt ans, qu'a-t-elle fait là-bas ? », en revanche, n'est pertinent que si vous en avez décidé ainsi.

RÈGLE N° 6

« Un roman policier a besoin d'un détective ; et un détective qui ne détecte pas n'est pas un détective. Son rôle est de rassembler des indices qui finiront par conduire à celui qui s'est sali les mains dans le premier chapitre. Si le détective n'atteint pas ces conclusions par une analyse de ces indices, il n'a pas résolu le problème, pas davantage que le gamin qui trouve la solution à son problème au dos de son livre d'arithmétique. »

Commentaire rôliste

La première phrase implique simplement que les personnages doivent enquêter, mais le parfum est au choix dans une palette qui va du policier professionnel au détective amateur.

La suite est plus intéressante, parce qu'elle insiste sur la *manière de travailler* du héros. Un détective est quelqu'un qui collecte des indices, réfléchit dessus et voit la vérité se dessiner à partir d'eux… et d'eux seuls.

En jeu de rôle, cela a des conséquences des deux côtés de l'écran.

- Pour le Gardien des arcanes, la narration doit reposer tout entière sur la distribution d'indices, autrement dit d'*informations*. Votre tâche est de transmettre une masse de témoignages et de rapports aux joueurs et d'y

dissimuler la vérité. Très souvent, la difficulté est de la faire ressortir juste assez pour que les joueurs soient contents de la trouver, sans l'enfouir trop profondément – n'importe qui peut planquer une aiguille dans trois tonnes de foin.

- Cette règle interdit *l'intuition* aux joueurs. Vous n'avez jamais eu, à votre table, un joueur qui s'écrie soudain « bon sang mais c'est bien sûr ! » et qui vous raconte le scénario comme s'il l'avait lu* ? C'est très bien quand on enquête sur des crimes surnaturels. Mais lorsqu'il s'agit d'un bel assassinat bien matériel, l'intime conviction des enquêteurs compte pour du beurre. Il faut des réponses bien nettes aux questions du mobile et de l'occasion, étayées par des preuves et si possible par des aveux. Toutes ces choses ne se trouvent pas sous le sabot d'un cheval, mais dans le monceau d'informations préparées par le Gardien des arcanes.

* Non ? Veinards.

RÈGLE N° 7

« Un cadavre est impératif, et plus il est mort, mieux c'est. Des crimes moins graves que le meurtre ne font tout simplement pas l'affaire. Consacrer trois cents pages à quelque chose de moins sérieux qu'un meurtre n'est pas acceptable. Le lecteur a fait l'effort de vous acheter et de vous lire, il doit être récompensé. »

Commentaire rôliste

On peut dire la même chose du temps que les joueurs passent sur une séance de jeu de rôle. Donc soit un cadavre. Ou… autant que de besoin. Le roman problème n'a pas été pensé pour ça, mais il se prête bien aux crimes en série, par exemple. Le tueur laisse un indice sur la scène de crime A, il est inexploitable seul, mais une fois mis en relation avec l'indice de la scène de crime E, il démontre que le criminel a une faiblesse dans la main gauche…

La difficulté, si vous optez pour une histoire de tueur en série, est de faire en sorte qu'elle ait un minimum de pêche, parce qu'attendre des mois entre chaque crime est pire que d'interroger pour la dixième fois les domestiques de Lord Tweedledum. La solution standard est d'injecter les détectives dans le troisième ou quatrième crime de la série, le suivant étant imminent (le temps qu'ils aient assimilé le dossier des précédents et exploité une ou deux pistes).

Notez que le *tueur de masse*, le cousin du tueur en série, ne se prête pas bien au roman problème. « Qui a massacré les dix habitants de cette maison à la machette ? » est une question digne d'un vulgaire *policier*, pas d'un *détective*.

RÈGLE N° 8

« Le problème posé par le crime doit être résolu par des méthodes strictement naturelles. Les oui-ja, les ardoises enchantées, la lecture de pensée, les séances de spiritisme, les boules de cristal et autres accessoires de la même farine sont tabous. Un lecteur a une chance de confronter son intelligence à celle d'un détective rationaliste, mais s'il doit entrer en compétition avec le monde des esprits et chasser le coupable dans la quatrième dimension de la métaphysique, il est battu ab initio. *»*

Commentaire rôliste

À ***L'Appel de Cthulhu***, en général, le fantastique n'est pas du côté des investigateurs. Respecter cette règle ne pose donc guère de difficultés à première vue. Aucune règle n'interdit le recours au surnaturel du côté de l'assassin, mais c'est surtout parce qu'il est *impensable* pour un auteur comme Van Dine.

Dans le système logique et *fair-play* de Van Dine, le fantastique n'a pas sa place parce qu'il n'est ni l'un ni l'autre. Cependant, il peut revenir par la fenêtre, s'il est inséré dans un système de règles logiques et connues des personnages. Quelque chose comme le mythe de Cthulhu, par exemple. Ou le folklore. Ou la mystique catholique. Bref, n'importe quelle structure qui puisse rétablir l'équilibre des forces entre le détective et son adversaire. Un enquêteur qui connaît les habitudes des goules, sait comment apaiser la colère des fées ou peut disserter sur les mœurs des démons peut *raisonner* dessus.

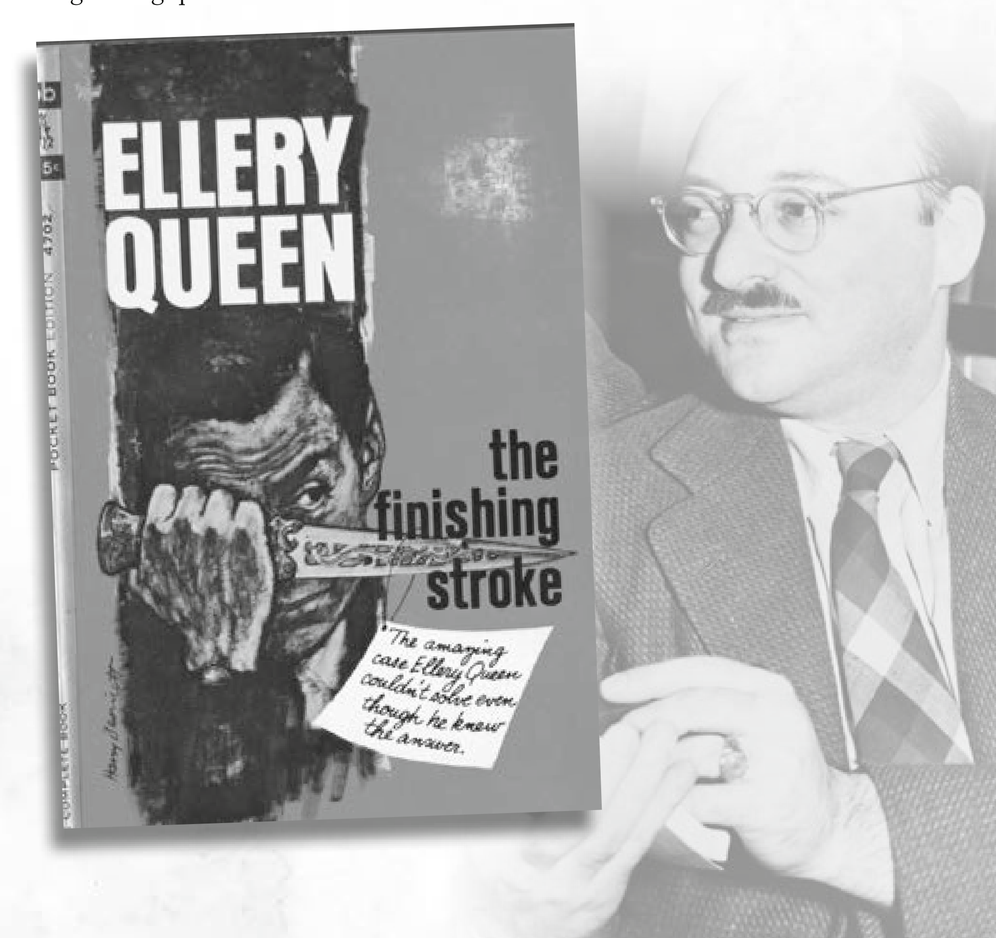
RÈGLE N° 9

« Il ne doit y avoir qu'un seul détective – un seul deus ex machina. Lâcher trois ou quatre cerveaux, voire davantage, sur un seul problème, disperse l'attention, rompt le fil de la logique et impose un désavantage injuste au lecteur. S'il y a plus d'un détective, le lecteur ne sait plus qui est son co-enquêteur. Le lecteur court seul face à une équipe de relais. »

Commentaire rôliste

Comme plusieurs autres, cette règle repose sur la dichotomie entre le *lecteur* et *l'enquêteur*. En jeu de rôle, elle peut être appliquée de plusieurs manières.

- Vous pouvez écrire votre histoire pour un seul personnage. Après tout, pourquoi pas ? Le « tête à tête » est une forme de scénario tout à fait valable, même si la plupart des gens préfèrent les groupes.
- Vous pouvez l'ignorer. Il suffit d'admettre que la dichotomie « détective/



lecteur » n'est pas pertinente en jeu de rôle, chaque joueur étant un « lecteur » à part entière.

- Rien ne vous empêche d'imposer une hiérarchie entre les joueurs. L'un des personnages est l'enquêteur, qui réfléchit, les autres font juste office de « petites mains », inspecteurs stagiaires et autres. Ils ont le droit de poser des questions, mais pas celui de réfléchir sur le matériau qu'ils collectent. Bien sûr, une telle règle ne vaut que par la manière dont elle est violée. Envisagez, par exemple, de confier le rôle de l'enquêteur au *moins* logique des joueurs.
- Plus étrange, il n'y a *effectivement* qu'un seul détective pour tout le groupe… Les quatre ou cinq joueurs feront agir un seul personnage. Vous aurez juste besoin de fixer un ordre de « prise de contrôle », qui peut aussi bien être basé sur des tranches de 10 minutes que sur un système d'enchères entre joueurs. Animé par une foule, notre homme risque d'être difficile à suivre pour ses amis et assistants, il a sans doute des sautes d'humeur violentes… Bref, c'est un parfait détective excentrique tel qu'on les concevait à l'époque.

RÈGLE N ° 10

« Le coupable doit avoir joué un rôle plus ou moins important dans l'histoire. Il doit s'agir de quelqu'un que le lecteur connaît, et auquel il s'intéresse. »

Commentaire rôliste

Ne pas sortir un coupable de sa manche est *toujours* une bonne idée, que ce soit dans un roman ou un scénario de jeu de rôle. En revanche, ce dernier format vous offre une latitude supplémentaire. Vous n'êtes pas obligé de savoir à l'avance qui est votre assassin.

Vous pouvez opter pour :

- **La prédétermination**. Le scénario est rédigé, vous savez d'avance qui est le tueur. Vous avez plus de travail à faire en amont, mais la mise en scène s'avère plus simple.
- **Le choix mouvant**. Disons que vous avez six suspects principaux. U, V et W sont rapidement disculpés. Le coupable est-il X, Y ou Z ? Vous n'en savez rien à l'avance. Vos indices pointent vers les trois, mais vous avez dans votre manche des informations qui les disculpent tous. Selon la manière dont les joueurs orientent leur enquête, vous utiliserez deux d'entre elles, le troisième sera l'assassin. Cet exercice d'improvisation n'est pas à conseiller aux novices, mais peut donner des résultats amusants avec des vétérans, et améliorer la rejouabilité du scénario.

RÈGLE n ° 11

« L'auteur ne doit pas choisir un serviteur comme coupable. La question du crime est trop noble, et cette solution par trop facile. Le coupable doit être un individu qui mérite que l'on s'intéresse à lui, et ne doit pas figurer parmi les suspects évidents. »

Commentaire rôliste

En creux, cette règle dit des choses fascinantes sur les rapports entre maîtres et domestiques dans l'entre-deux-guerres. C'est l'une des nombreuses interdictions « réactives » de cette liste : Van Dine prend la peine de l'édicter parce que beaucoup d'auteurs y voyaient une solution de facilité. De nos jours, cela ne se fait plus, tout simplement parce qu'il n'y a plus de domestiques et que la lutte des classes a pris d'autres formes.

Donc, le maître d'hôtel n'est pas l'assassin… sauf si vous voulez qu'il le soit. C'est juste que, dans ce cas, vous avez besoin d'un mobile plus élaboré que « mon maître était désagréable, alors je l'ai tué ». Qui sait, il est peut-être un simple exécutant au service du véritable cerveau de l'affaire ? Ou alors, c'est lui le cerveau, mais il manipule un faux coupable issu de la bonne société, qui va se dénoncer à sa place ?

RÈGLE N ° 12

« Quel que soit le nombre de meurtres, il ne doit y avoir qu'un seul coupable. Il peut avoir un complice, quelqu'un peut l'avoir aidé à imaginer le crime ; mais tout le poids de l'acte doit reposer sur une seule paire d'épaules. Toute l'indignation du lecteur doit se concentrer sur une seule vile nature. »

Commentaire rôliste

Puisqu'il n'y a qu'un seul détective, il est logique qu'il n'y ait qu'un seul criminel de l'autre côté de l'échiquier, éventuellement flanqué d'un complice. Ce format a le mérite de la simplicité. En jeu de rôle, il risque de s'avérer insuffisant, pour peu que vous ayez des enquêteurs accrocheurs.

Conservez donc la possibilité d'assassins multiples, à partir du moment où leurs crimes s'insèrent dans la même série d'événements. Qui sait, l'assassinat de A par B va peut-être pousser X à tuer Y ? X ne sait pas nécessairement qui a tué B, il sait juste que, maintenant que B est mort, la disparition de Y l'arrange…

Pour ces histoires « d'indignation » et de « vile nature », voyez la règle n° 15.

RÈGLE N ° 13

« Les sociétés secrètes, les mafias, les camorras et ainsi de suite n'ont rien à faire dans un roman policier. Un beau meurtre bien fascinant est forcément gâché par des coupables achetés chez un grossiste. Certes, l'assassin doit avoir une chance, mais lui donner une société secrète comme base de repli, c'est aller trop loin. Aucun meurtrier de bonne extraction et doté d'un minimum d'estime de soi ne voudrait déséquilibrer le match de cette manière. »

Commentaire rôliste

Pas de gangs et pas de sociétés secrètes, donc.

« Comment ça, pas de sectes ? Vous voulez dire, pas du tout ? On est déjà privé de surnaturel, et maintenant, on n'a plus droit à l'autre cliché des scénarios de Cthulhu ? » Voilà, c'est ça. Un petit sevrage ne vous fera pas de mal, entre nous.

Notez l'accent mis sur la « bonne extraction » du meurtrier. Le roman problème ne s'intéresse pas aux pauvres. On se poignarde ou on s'empoisonne, mais entre *gentlemen*.

Et donc, l'un des moyens les plus simples de casser les codes du genre est

En creux…

Si Van Dine fait l'effort d'excommunier les romans reposant sur le fantastique, la magie, les sectes et autres groupes criminels, c'est bien parce qu'il en existait, et même des quantités. Tous ces thèmes font partie du fond de sauce de la vieille littérature gothique. Dans les années 1920, ils sont ancrés dans les esprits depuis plus d'un siècle et restent donc utilisés à tour de bras par des auteurs… qui, dans l'esprit de Van Dine, n'écrivent pas de « vrais » romans policiers.

Le très cérébral Van Dine avait des homologues riches et célèbres, qui se vautraient dans le n'importe quoi avec délectation et pour le plus grand plaisir de leurs lecteurs. Ils n'ont pas laissé d'écrits théoriques, juste des montagnes de livres plus ou moins lisibles de nos jours. **Sax Rohmer** reste consommable. Je trouve **Edgar Wallace** illisible, mais dans les années 20, c'était lui « le roi du thriller » qui enchaînait les best-sellers, pas Van Dine.

de construire un roman problème se déroulant dans un cadre « inadéquat », par exemple une usine (sur le thème « qui a poignardé le contremaître ? »).

RÈGLE N° 14

« Le crime doit avoir été commis d'une manière rationnelle et scientifique, et cela vaut aussi pour les méthodes de détection. Les pseudosciences et les accessoires imaginaires n'ont pas leur place dans le roman policier*. *Un auteur qui s'élance dans le royaume de l'imagination, à la Jules Verne, sort des limites du roman de détection, et va s'ébattre dans les territoires inexplorés de l'aventure. »*

* En français dans le texte.

Commentaire rôliste

À première vue, rien de plus facile : le détective n'a pas plus le droit de tricher que l'assassin. Il joue sa partition avec les instruments disponibles à son époque et s'en sert pour alimenter ses raisonnements.

En réalité, c'est un peu plus compliqué qu'il n'y paraît, tout simplement parce que rares sont les Gardiens des arcanes à maîtriser tous les détails de la criminalistique. Il y a eu des suppléments entiers sur la question, à commencer par *Sciences forensiques et psychologies criminelles*, mais tout le monde n'a pas le temps de se documenter.

À un certain niveau, le monde rationnel et logique de Van Dine préfigure l'univers des *Experts* et de toutes ces séries policières techniques où les assassins sont attrapés en laboratoire plutôt que par la police. Sauf que nous n'en sommes pas encore là. Les empreintes digitales sont connues (y compris des lecteurs de romans policiers), la balistique est une science émergente, mais le déchiffrage de l'ADN est encore loin.

L'assassin ne se trouve pas sous un microscope, mais en interrogeant des suspects en douceur, autour d'un verre, ou en allant voir le notaire de la victime pour connaître la liste de ses héritiers…

RÈGLE N° 15

« La vérité doit être bien visible… si le lecteur est assez astucieux pour la voir. Autrement dit, si le lecteur, ayant découvert l'explication du crime, relit le roman, il doit réaliser que la solution était, dans un sens, sous son nez depuis le début, et que tous les indices pointaient vers le coupable – s'il avait été aussi malin que le détective, il aurait résolu le mystère sans avoir besoin d'attendre le dernier chapitre. Que le lecteur intelligent résolve le problème avec de l'avance va de soi. »

Commentaire rôliste

Dans un contexte rôliste, « relire le livre » revient à faire un débriefing avec le Gardien des arcanes, exercice au cours duquel on s'exclame généralement : « oh punaise, j'ai raté ça ! »

Le détective est là pour découvrir la vérité, mais Van Dine ne dit rien de ce qu'il convient d'en faire lorsqu'elle est entre ses mains. Il part du principe que le criminel doit être châtié. L'amateur fait le travail, mais dès qu'il est question de sortir les menottes, la police prend le relais, suivie du système judiciaire.

Ce n'est pas forcément la meilleure approche. Et si l'objectif de l'enquêteur était différent ? L'un des détectives de fiction les plus célèbres des années 20, le père Brown, trouve des coupables et les livre à la justice, mais au passage, lorsqu'il en a la possibilité, il les absout*.

Il existe une zone incertaine entre le « policier », qui sert la société et n'est pas censé avoir d'états d'âme, et le « justicier », l'homme libre qui n'a de comptes à rendre à personne et se trouve libre de laisser filer le coupable s'il le désire. En bon égoïste, Sherlock Holmes, le héros de la préhistoire du roman problème, travaille d'abord pour sa propre satisfaction. Une fois le coupable trouvé, il lui arrive de l'envoyer se faire pendre ailleurs plutôt que de le livrer à la police. Même Hercule Poirot préfère, de temps en temps, une impunité à un scandale, par exemple dans *Le Crime de l'Orient-Express*. Cela ne l'empêche pas d'être un fidèle défenseur de l'ordre établi – mais justement, si le scandale a des effets pires que le meurtre, à quoi bon opter pour un procès ?

Tout cela pour dire que même à l'intérieur de la définition la plus étroite du roman problème, les personnages conservent une marge d'appréciation.

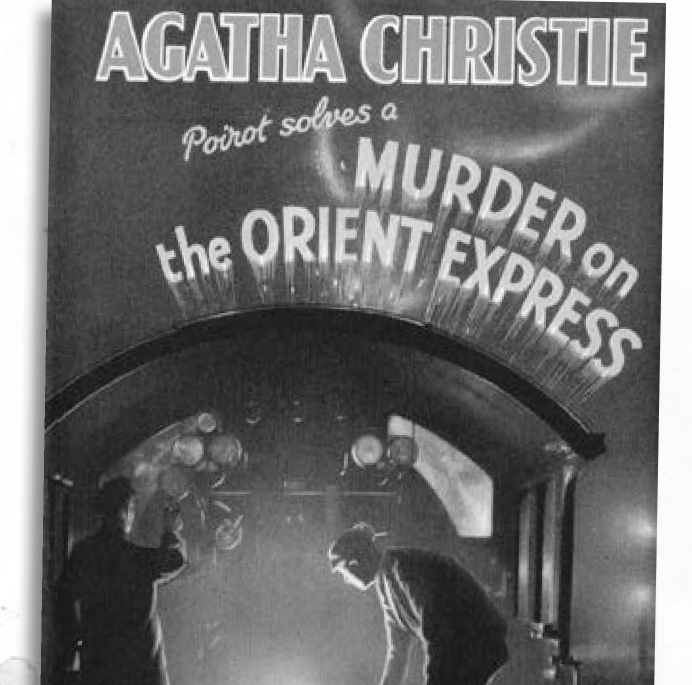
* Et sa manière de procéder, intuitive et délibérément illogique, est anti-vandinienne au possible.

La liste

Les détectives de l'époque sont amateurs de listes, qu'il s'agisse d'éléments ou de questions. Généralement, elles se composent des indices qui ne cadrent pas avec le récit du crime, ou de détails qui risquent de le remettre en cause.

Dresser une liste de ce genre peut rendre de grands services aux investigateurs.

Elle peut aussi *vous* aider lorsque le groupe décide qu'il est prêt pour la scène finale. Dans ce cas, donnez-leur une liste de questions préparée lors de l'écriture du scénario et demandez-leur d'y répondre (une technique reprise des murder-parties et de l'excellent jeu de plateau *Sherlock Holmes, détective conseil*).



RÈGLE N° 16

« Un roman de détection ne doit pas comporter de longs passages descriptifs, de digressions littéraires sur des points secondaires, d'analyses subtiles des caractères ou de préoccupations "d'atmosphère". La place de toutes ces considérations dans les annales du crime et de la déduction est hautement secondaire. Elles ralentissent l'action et introduisent des problématiques sans rapport avec l'objectif du roman, qui est de présenter un problème, de l'analyser et de le résoudre. Toutefois, le roman doit rester plausible, ce qui impose un minimum de descriptions et de caractérisation des personnages. »

Commentaire rôliste

Le « minimum de description et de caractérisation » qu'admet Van Dine laisse une marge de manœuvre si vous voulez animer autre chose que des automates. Le jeu de rôle se prête à l'animation d'automates – ou, plus exactement, les talents d'acteurs limités de la plupart des Gardiens des arcanes changent tous les personnages non-joueurs en automates. C'est pour cela que les constructions logiques de Van Dine se prêtent si bien à une exploitation scénaristique.

Notez tout de même qu'une application trop étroite de cette règle a beaucoup fait pour confiner le roman policier dans l'infra-littérature pendant des décennies. Pourtant, un Simenon a produit davantage de romans policiers que Van Dine – et de meilleurs – en se préoccupant essentiellement d'atmosphère et de caractères. Il n'y a pas forcément d'incompatibilité entre un minimum de recherche « romanesque » et le jeu de rôle, il faut juste avoir conscience que l'exercice est difficile. Mais personne n'est contre un brin de finesse et d'humanité.

RÈGLE N ° 17

« Dans un roman de détection, la responsabilité du crime ne doit jamais être endossée par un criminel professionnel. Des crimes commis par des cambrioleurs et des bandits sont le domaine des policiers institutionnels, pas des écrivains et de leurs talentueux détectives amateurs. Un crime vraiment fascinant doit être commis par le pilier d'une église, ou par une vieille fille réputée pour sa générosité envers les bonnes œuvres. »

Commentaire rôliste

Cette règle oriente le récit, mais elle a le mérite de vous donner une méthode pour choisir le coupable un peu différente du « c'est le dernier auquel vous auriez pensé », qui est la solution favorite d'Agatha Christie.

Et puis, rien ne vous empêche de jouer avec. Que diriez-vous d'un crime pendant la réunion d'une famille mafieuse ? La victime est l'épouse de l'un d'eux, et même si les suspects sont tous des criminels professionnels, ce crime n'est pas lié à leurs activités. Qui est l'assassin et pourquoi ?

Reste une notion qui mérite que l'on s'attarde dessus, celle du « crime fascinant ». Van Dine laisse entendre que le *criminel* doit être inattendu, hors normes, imprévu. C'est une approche possible, mais ce n'est pas la seule. Vous avez au moins deux autres endroits où accrocher une singularité :

- **La scène du crime**. Réduites à leur plus simple expression, les règles de Van Dine sont celles d'une partie de *Cluedo*. Le professeur Violet. Dans la bibliothèque. Avec le chandelier. Problème résolu.

Mais si vous voulez capter l'attention des joueurs dès les premières secondes de votre histoire, rien de vous empêche de concevoir un problème de chambre close*. Ou de créer un crime apparemment impossible. Que diriez-vous d'une mort par électrocution dans un manoir éclairé au gaz ? Ou d'un empoisonnement au cours d'un banquet, où la victime a mangé exactement comme les autres convives ? Bien sûr, la difficulté, une fois que vous avez votre scène d'ouverture, est de renfermer cet appétissant mystère à l'intérieur des paramètres définis par les autres règles.

- **Les motivations**. Victime, scène de crime et assassin sont peut-être relativement ternes… mais la raison pour laquelle le crime a été commis relève peut-être de l'exceptionnel (mais pas de l'*irrationnel*, les fous n'ayant pas plus leur place dans l'univers vandinien que les mafieux). Bien sûr, il existe des cas limites, des époux qui craquent et étranglent leur femme parce qu'elle leur a servi un pudding de trop, mais ces assassins-là sont généralement vite découverts. Et donc, qu'est-ce qui peut pousser « une vieille fille réputée pour ses bonnes œuvres » à empoisonner lentement sa dame de compagnie ? Les choix de base, que l'on retrouve dans tout polar, sont *l'argent*, *le sexe* et *le pouvoir*. Ces trois mots suffisent à remplir des bibliothèques entières.

* Pour ça, trouvez-vous quelques romans de John Dickson Carr.

RÈGLE N ° 18

« Le crime d'un roman de détection ne doit jamais s'avérer être un accident ou un suicide. Achever une odyssée de détection par un événement aussi anti-climatique revient à tromper un lecteur sympathique et confiant. »

Commentaire rôliste

Cette règle soulève la question de la fin du scénario. Ce genre d'histoire s'achève rarement par une montée en tension et un combat final, en tout cas pas sous la forme dont nous avons l'habitude. L'idée est plutôt de pousser le criminel à reconnaître son crime, ou au moins de le faire arrêter par des policiers qui n'ont rien compris, mais acceptent volontiers la supériorité naturelle du détective.

Nous savons tous comment cela se passe, à la fin. Le criminel, qui s'en est tiré jusqu'au dernier chapitre, est démasqué au cours d'une scène où le détective réunit tous les suspects, accuse un ou deux pauvres types qui passent un sale quart d'heure, puis se tourne soudain vers le véritable coupable et dresse la liste de tout ce qui l'accable. Selon son caractère, le meurtrier tente de fuir ou se laisse arrêter en félicitant le détective. Quoi qu'il en soit, il avoue.

Rien ne vous empêche de traiter cette séquence comme un « combat final ». C'est un combat social, où le détective et le criminel portent des attaques et les parent.

« Il ressort de l'examen de la pendule de la bibliothèque que votre alibi est faux.

— Certes, mais dans ce cas, le major Johnson et le professeur Wilkins n'ont plus d'alibi non plus, alors pourquoi vous acharner sur moi ? »

Un tel échange est un combat, au même titre que « je donne un coup d'épée/j'esquive ».

Si vous voulez le quantifier, déterminez les points de vie « sociaux » des intervenants :

Points de vie sociaux =

(POU + compétence sociale ou professionnelle adéquate)/10

Donnez un score à chaque indice en possession du détective. Un simple « j'ai remarqué que » ne porte pas loin, et vaut à peine 10 %. Un témoignage tourne autour de 25 %, un document écrit de 40 %. De son côté, le criminel a un score de défense égal à son POU (**pouvoir**), ou à l'une de ses compétences sociales (Charme, Crédit, Baratin…), selon sa personnalité. À chaque élément qu'il présente, le détective réalise un test sous le score de l'indice, et le criminel en fait un sous son score de défense. Si le détective l'emporte, il inflige 1D6 points de dégâts aux points de vie sociaux. Si le criminel l'emporte, le détective échoue à emporter l'adhésion de son public et subit 1D6 points de dégâts sociaux. Bien sûr, un indice suffisant rarement à faire coffrer quelqu'un, à chaque nouvel indice que le détective sort de sa manche, il gagne un dé bonus. Lorsque l'un des intervenants tombe à 0 points de vie sociaux, il s'avoue vaincu. Une réussite critique double les points de dégâts sociaux.


Agatha Christie

Lectures policières

- Les trois premiers romans de ***S.S. Van Dine*** ont été réédités dans la collection des Intégrales du Masque, en 1999. Ce gros recueil est encore disponible d'occasion. Avouons-le : le mécanisme du roman problème est fascinant et je lui suis reconnaissant de l'avoir mis en lumière, mais Van Dine n'est pas mon écrivain préféré.
- Il y a de fortes chances que vous ayez déjà pensé à ***Agatha Christie***. Vous avez tout à fait raison, à un détail près : elle s'est servie de ces règles sans en être esclave. *Le Meurtre de Roger Ackroyd*, son premier gros succès, publié en 1927, viole la règle numéro 4 (ou plutôt, si l'on considère la chronologie, Van Dine a rédigé la règle numéro 4 en pensant à ce roman). Et des pans entiers de l'œuvre christienne relèvent du *thriller*, du roman psychologique, voire du fantastique…
- Le meilleur représentant de l'école du roman problème est ***Ellery Queen***, au moins à ses débuts. Ses neuf premiers romans, tous publiés dans les années 30, appliquent ces règles avec une efficacité redoutable – et les emballent dans une narration agréable à lire. Les Éditions Omnibus les ont réédités en un volume dans les années 90. Queen va jusqu'à poser des *défis au lecteur*, sous la forme d'encadrés disant : « Voilà, à ce point, vous avez toutes les cartes en main, prenez le temps de réfléchir. Quand vous penserez avoir le coupable, tournez la page et voyons si vous êtes arrivé à la même solution que mon détective. »

RÈGLE N° 19

« Le mobile des crimes des romans de détection doit être personnel. Les complots internationaux et les questions politico-militaires appartiennent à un genre différent – le roman d'espionnage. Une histoire de meurtre doit rester gemütlich*. *Elle doit refléter les expériences quotidiennes du lecteur, et lui donner un moyen d'évacuer ses propres désirs et émotions refoulées. »*

* en allemand dans le texte : « intime ».

Commentaire rôliste

Ce choix de conception n'appelle pas beaucoup de commentaires. Dans les années 1920, le roman d'espionnage avait déjà une longue existence, qui mériterait d'être étudiée, mais Van Dine fixe son dispositif comme bon lui semble.

RÈGLE N° 20

« Afin d'arriver à la vingtaine d'articles dans mon Credo, voici une liste d'éléments qu'aucun auteur qui se respecte ne s'abaissera à employer. Ils ont été utilisés trop souvent, et sont familiers aux lecteurs. S'en servir revient à admettre un manque criant de compétence et d'originalité.

a) Déterminer l'identité du coupable grâce au mégot de sa cigarette, qui traîne sur la scène du crime.

b) La fausse séance de spiritisme qui terrifie le coupable au point où il se trahit.

c) Les fausses empreintes digitales.

d) L'alibi créé grâce à l'ombre d'un mannequin.

e) Le chien qui n'aboie pas, ce qui permet de comprendre que l'intrus est en réalité un familier de la maison.

f) La culpabilité d'un jumeau ou d'un sosie.

g) La seringue hypodermique ou les gouttes qui vous mettent hors de combat.

h) Le problème de chambre close où le crime est commis après l'entrée de la police.

i) L'emploi d'un test d'association de mots pour déterminer la culpabilité.

j) La lettre codée ou le message chiffré que le détective finit par percer. »

Commentaire rôliste

Cette liste des clichés du polar, version années 20, est fascinante. Certains ont été oubliés, par exemple le coup de la séance de spiritisme. D'autres restent périmés, et on pourrait en rajouter un paquet pour l'époque moderne.

Tâchez d'éviter :

A - Le tueur en série charmant, à l'intelligence surhumaine ;

B - Le tueur en série machiavélique qui laisse des messages aux détectives ;

C - L'enquêteur traumatisé qui puise dans ses souffrances un moyen de mieux faire son métier, au détriment de sa vie sentimentale ou sociale ;

D - Le binôme d'enquêteurs que tout oppose et qui finit au lit (ou par devenir les meilleurs amis du monde, selon les cas) ;

E - Le notable qui se sert de sa position pour commettre ou couvrir tout un tas de saloperies, qui est trop puissant pour être impliqué. Et si ce n'est pas un notable, c'est une organisation, ou même l'organisation dont dépendent les investigateurs ;

F - Le premier personnage qui apparaît est le coupable, mais vous ne le découvrirez que beaucoup plus tard ;

G - Le faux coupable que tout accuse, voire qui s'accuse lui-même, mais en réalité, il est innocent et il y a quelque chose d'énorme là-dessous ;

H - Le complot gouvernemental secret, et si vous continuez à creuser, vous allez *mourir* ;

I - L'informatique qui résout tout, généralement à l'aide d'un *hacker* graisseux ;

J - La criminalistique qui résout le reste, généralement grâce à une bande de scientifiques qui prend le pas sur les enquêteurs.

Le roman problème à d'autres époques

Les règles de Van Dine sont le produit des années 20 et des États-Unis. Les historiens de la littérature policière considèrent qu'elles s'appliquent pendant un moment limité, et parmi un groupe d'auteurs assez restreint. Le *roman noir* naît dans les années 30. Même les auteurs qui n'y succombent pas s'empressent d'injecter une dose de psychologie dans leurs jeux de logique, et Van Dine lui-même passera de mode. Mais il nous a légué des outils que rien n'empêche d'appliquer à d'autres époques.

- **Dans les années 1890**. Hors de Sherlock Holmes, point de salut ? C'est vite dit. Holmes est une violation ambulante de la principale des règles de Van Dine : le *fair-play*. On ne peut pas jouer avec le cocaïnomane de Baker Street, on peut juste le regarder gagner. Il a toutes les cartes en main et ne les dévoile qu'à la toute fin. Selon toute probabilité, un roman problème posé dans les règles de l'art l'ennuierait à mort. En revanche, l'époque se prête merveilleusement à des histoires d'héritage, des scandales étouffés, des morts suspectes que l'on tait parce qu'il ne faut surtout pas de scandale… bref, à toute la quincaillerie du roman problème.
- À **l'époque moderne**. Il n'est pas certain que le roman problème y prospérerait. Sous ses dehors austères, il met encore l'accent sur les *gens*, alors que le policier moderne s'appuie lourdement sur la *technique*.



Scénario

La Geste des Pictes

Un scénario par Samuel Tarapacki

Merci aux testeurs : Romuald Calvayrac, Patrice Lassus, Olivier Simmoneau, Nathalie Zema.

Dans l'Écosse du VIe siècle, les Pictes affrontent les goueules et démêlent les intrigues de mystérieux chantres.

Investigation	2/5
Action	5/5
Exploration	2/5
Interaction	3/5
Mythe	3/5
Style de jeu	Aventure occulte
Difficulté	Confirmé
Durée estimée	6 à 8 heures
Nombre de joueurs	3-4
Époque	L'Écosse du VIe siècle

Les protagonistes

Les chantres

Les chantres sont des créatures d'outre-espace qui se cachent de la vue des hommes. Échoués sur Terre, ils ont créé l'augure, l'esclave et les personnages pour les protéger, le temps qu'ils parviennent à soigner leur vaisseau organique pour repartir.

Islwyn, augure picte

L'augure est le seul personnage autorisé à parler aux chantres. C'est par son intermédiaire que les chantres donnent leurs ordres. Il a conscience d'être une créature artificielle et possède quelques pouvoirs magiques suffisants pour terroriser le village de Pictes superstitieux.

Eirian, captive de l'augure

Cette belle jeune fille est également une création des chantres. Elle serait irlandaise et otage pour maintenir un pacte avec sa tribu. Elle est surtout lettrée et consigne en langage oghamique les secrets des chantres.

Les clans rivaux

Plusieurs clans participent à cette aventure (cf. encadré Clans et Factions, page 95). Les personnages devront composer avec les humeurs de chacun et tenter de bâtir une alliance contre leurs ennemis communs : goueules ou Dal Riada.

Les goueules

Les goueules sont les anciens esclaves évadés de l'épave du vaisseau organique des chantres. Elles savent qu'elles sont des créatures imaginées par les chantres. Elles ont dérobé de nombreux secrets et recherchent le moyen de devenir véritablement vivantes. Pour cela, elles explorent les voies de la nécrophagie, de la nécrophilie et tentent d'accaparer du sang royal, qui semble être un puissant composant de sortilège.

Leur nom, mélange de « goules » et de « gueules », est suffisamment évocateur pour que les Pictes sachent à quoi s'en tenir.

En quelques mots

En protégeant le cairn de leur roi défunt, quatre Pictes capturent la reine des goueules. De retour à leur village, ils reçoivent la délégation d'un clan voisin en présence de leur augure. Ils apprennent que les clans réunissent leurs forces pour affronter les Dal Riada, et une mystérieuse secte alliée des goueules.

Mais les créatures attaquent le clan. Elles tuent l'augure, capturent une jeune fille lettrée et s'emparent des parchemins de sa bibliothèque. Les personnages sont alors conviés à rencontrer les chantres, mystérieux bienfaiteurs de la tribu. Puis le clan se met en route pour la rencontre à Brockness.

Sur place, les goueules ont déjà massacré les protagonistes. Mais à la demande des chantres, les derniers Pictes doivent se rendre sur une île afin d'y rechercher le moyen d'anéantir les goueules. Sur place, les quatre personnages découvrent qu'ils sont eux-mêmes des créatures créées par les chantres.

Implication des investigateurs

Ce scénario est conçu pour quatre personnages prétirés. Il ne peut en être autrement, puisque l'aventure va révéler qu'ils sont en fait des personnages imaginaires, créés sur parchemin par un chantre picte afin d'accomplir ses desseins. Voici ces personnages et la signification de leur nom en langage picte.

- Le maître d'armes se nomme **Gethin** (le Sombre).
- Le forgeron se nomme **Einion** (l'Enclume).
- Le chasseur se nomme **Gawain** (le Faucon blanc).
- L'archer se nomme **Llywelyn** (Serviteur des Dieux). Il peut s'agir d'un personnage féminin.

Chacun d'eux dispose d'un bref historique sur la fiche prétirée du personnage.

Note au gardien : Les informations historiques sont volontairement réduites. En effet, les personnages sont des créatures imaginaires créées par des chantres. Ces derniers se contentent de dresser un très bref historique, suffisant pour rassurer ces Pictes incultes sur leurs origines. Cette simplicité est cohérente avec l'ambiance brute et primaire recherchée par cette histoire. Mais le fait que les joueurs peuvent trouver ce background un peu léger est déjà un indice vers ce qu'ils doivent découvrir...

Musiques d'ambiance

Pour illustrer musicalement ce scénario, l'auteur vous propose de vous intéresser aux compositions suivantes :

- **Wardruna**. Pratiquement tous les albums de ce groupe d'inspiration nordique.
- **Beowulf**. Bande originale d'Alan Silvestri. Pour conclure votre scénario comme au cinéma, lancer « *A Hero Comes Home* » *Track 17 – End Titles*, après votre toute dernière scène.

Ambiance

L'Écosse du VIe siècle est une période farouche et cruelle. Les hommes y mènent une existence brève et austère. Il n'y a pas de place pour la faiblesse ou la compassion. Chaque journée est une lutte pour la survie et chaque soir une victoire sur l'existence. La vie est tout aussi brute et simple que les éléments naturels ou surnaturels qui la composent : pierre, acier, goueules, sang, sorcier, roi, etc. constituent l'environnement familier des Pictes.
Les clans exaltent les valeurs du courage et de la force et accordent un profond respect teinté de crainte à leurs rois, aux dieux et à leurs serviteurs. Ils prient les divinités de la nature qui donnent vie aux eaux, aux arbres et aux bêtes. La notion d'occultisme n'existe pas. Préférons-lui celle de mysticisme, alimenté par des légendes aux origines oubliées qui célèbrent les valeurs guerrières. Mais pour les peuples de cette époque, mythes et légendes sont la vérité.
Dans cette relative simplicité, les desseins des chantres peuvent échapper à la sagacité des personnages pictes. Dans ce cas, ces hommes du Moyen Âge sauront se satisfaire de leurs propres conclusions, probablement bien éloignées des véritables motivations de créatures extra-terrestres à l'esprit tortueux.

Enjeux et récompenses

- **Sauver l'otage de l'augure picte**
  Les goueules vont attaquer le village et enlever l'otage lettrée afin qu'elle déchiffre les oghams pour eux. Les personnages découvriront que cette prétendue princesse irlandaise est une créature imaginée par les chantres afin d'agir sur l'échiquier politique des relations entre clans.

- **Neutraliser les goueules**
  Il est possible que les personnages voient là un objectif principal pour la sauvegarde de leur clan. Cela peut les conduire à progresser dans l'aventure, mais les véritables enjeux sont ailleurs.

- **Désigner un nouveau roi**
  Au début de l'aventure, le clan des personnages vient de perdre son roi sans héritier. Les clans voisins proposent alors un regroupement et la désignation d'un nouveau roi.

- **Découvrir leur vraie nature**
  Dans cette aventure, les personnages prétirés sont en réalité des personnages issus de l'imaginaire des chantres pictes. Cette révélation finale est masquée par d'autres intrigues, dont l'unique objet est d'occuper le devant de la scène afin que les personnages découvrent le plus tard possible, lors de la dernière scène, leur véritable nature.

- **Choisir leur destinée**
  Si les personnages incarnés par les joueurs découvrent ce qu'ils sont vraiment, ils pourront remettre en cause leur place dans le clan et se choisir une autre destinée, de leur invention ou choisie parmi celles proposées au gardien en conclusion de cette aventure.

HISTORIQUE - Pour le gardien uniquement

Les chantres sont une race extra-solaire résidant sur toute la bordure extérieure de la voie lactée. Une fois au moins dans sa vie multimillénaire, un chantre doit se rendre en pèlerinage au cœur de la galaxie, jusqu'à un temple bâti sur les cendres d'un million d'étoiles, afin d'y célébrer Azatoth.
Pour cela, les chantres sont parvenus à soumettre de grands vaisseaux spatiaux organiques capables de voyager entre les mondes. Ces vaisseaux sont en fait des créatures interstellaires dont l'unique carburant est constitué d'esclaves embarqués à dessein pour chaque voyage. Les chantres se montrent extrêmement prudents dans les manœuvres des vaisseaux, car ces créatures pourraient profiter d'un instant d'inattention pour se rebeller et les broyer dans leurs crocs puissants.

La côte ouest de l'Écosse, vers le IIIe siècle de notre ère

Alors qu'il venait irradier sa carcasse aux charges électromagnétiques des aurores boréales, le vaisseau organique d'un groupe de chantres fut soudain frappé par le rayonnement d'une explosion solaire. L'engin se cabra et s'échoua sur une côte écossaise. Sous le choc, les entrailles du vaisseau s'ouvrirent et les esclaves parvinrent à s'enfuir en dérobant des précieux artefacts aux chantres. Mourant, le vaisseau commença alors à disparaître dans le sol, ne laissant bientôt dépasser que ses crocs de pierre. Les chantres s'enfuirent en emportant une faible partie de leur savoir et trouvèrent refuge dans une zone peuplée par les Pictes. Leur science étrange leur permit de donner vie à un augure d'apparence humaine qui allait désormais parler en leur nom aux habitants de cette planète : les hommes…
Deux cents ans plus tard, les ténèbres du haut Moyen Âge recouvrent l'Écosse. Les chantres vivent cachés du regard des hommes et cherchent le moyen de redonner vie à leur vaisseau pour repartir. Les esclaves évadés sont devenus des goueules qui cherchent à percer les secrets de la vie détenus par les chantres. Mais surtout, ces derniers ont créé d'autres créatures d'apparence humaine afin d'aider l'augure, toujours vivant, dans sa tâche. Ce sont elles que les joueurs vont incarner.

Une légende à venir

Une partie de cette histoire sera bientôt révélée aux personnages. En effet, à l'occasion d'une veillée regroupant les membres du clan, l'augure picte peut avoir l'occasion de raconter cette légende, mais avec un vocabulaire plus adapté à un public de superstitieux incultes (cf. *La légende du navire perdu*, page 96). Nous verrons par exemple que le « vaisseau spatial » est devenu un navire, tandis que la notion de « carburant » a été remplacée par celle d'esclaves évadés… les goueules !

Séquence pré-générique

Objectifs de cette scène :

- Donner aux joueurs des informations dont leurs personnages n'ont pas connaissance.
- Poser l'ambiance.
- Préparer une révélation lorsque les personnages découvriront que les « envahisseurs » décrits dans cette introduction étaient en fait des alliés.

Le gardien lit cette séquence aux personnages avant que ne débute leur véritable aventure. Il va donc enchaîner deux introductions rythmées : ce petit récit, puis la scène d'introduction des personnages.

Le Vaisseau de Chêne

« Le vent froid du nord gonfle la voile carrée du navire. Ruisselante d'embruns et brillante à la lueur de l'aube, la figure de proue sculptée pointe, menaçante, vers les côtes. Derrière elle, une trentaine d'hommes en armures de fourrure et casques de fer scrutent la grève avec attention. Ils ont le visage marqué par les épreuves et le regard résolu de combattants fiers de mourir l'épée à la main.

Le navire glisse, silencieux, jusqu'à la côte, tandis que la voile est amenée prestement. À pieds joints dans l'eau glacée, les farouches guerriers quittent le bord et s'avancent vers la forêt. Ils sont conduits par un gaillard aux larges épaules et à la barbe tressée. Il porte deux épées aux côtés.

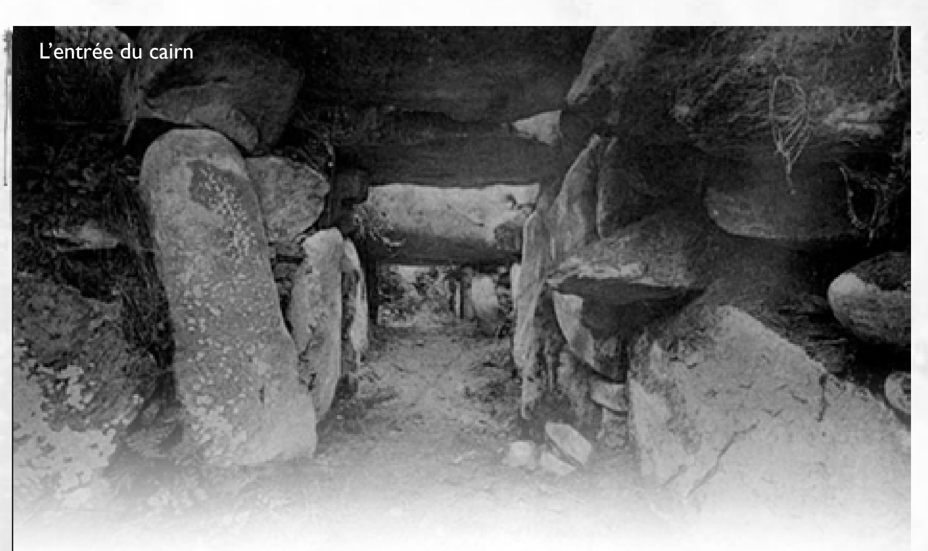
Les hommes progressent sans bruit entre les arbres et s'approchent d'un village abrité derrière une petite crête. Aucun signe n'indique que les habitants soient préparés à leur arrivée. Les guerriers s'arrêtent à la lisière du bois et observent les alentours. D'un hochement de tête, le chef fait dégainer les armes puis donne l'ordre de se déployer. Abrités derrière leurs boucliers ronds, les hommes se dispersent silencieusement entre les maisons de bois.

Soudain, l'un d'eux désigne à son chef un corps sur le sol. Puis on découvre des traces de sang sur les murs et d'autres corps à demi dévorés. Les doigts se resserrent autour des haches et l'instinct des combattants s'ajoute immédiatement à tous leurs sens en éveil. Le chef s'approche alors d'une porte et, de la pointe de son épée, écarte une toile flottant dans l'embrasure.

Une créature de cauchemar lui saute brusquement à la gorge, tandis qu'une centaine de hurlements s'élèvent dans le village et ses alentours. Les monstres surgissent de tous les coins d'ombre et referment avec fureur leurs crocs acérés sur leurs victimes. Les hommes déchaînent leurs lames d'acier et fendent crânes et abdomens. Le sang des flancs et la sueur des échines se mêlent aux entrailles des guerriers répandus dans la boue. La confusion est totale. Un cor sonne le repli, mais s'achève dans un flot de sang. Les hommes tentent de rejoindre le couvert de la forêt. Mais les créatures se lancent à leur poursuite et, quelques minutes plus tard, le silence a recouvert la scène.

Balayés par une force inconnue, les plus puissants guerriers du nord festoieront cette nuit à côté de leurs dieux. »

Note au gardien : Les personnages découvriront la vérité plus tard. Ces hommes ne sont pas des envahisseurs barbares, mais des Pictes Dalaruan venus négocier une alliance. Ils se sont fait massacrer par des goueules.


L'entrée du cairn

Introduction - Rituel profanateur

Le cairn d'un roi défunt

C'est l'automne. Poussée par le vent, une pluie froide s'abat au travers des branches des arbres et sur les pierres du cairn. Les personnages sont dissimulés dans des bosquets et viennent d'apercevoir une silhouette humaine pénétrer dans le cairn (c'est la reine des goueules venue dérober du fluide royal). Ils doivent empêcher toute violation de la sépulture et ramener l'intrus aux maîtres de leur clan. Le cairn possède deux entrées. Les personnages peuvent décider de se séparer pour cerner le pilleur de tombes. S'ils décident d'attendre qu'il ressorte, ils s'exposent à la fureur de l'augure pour avoir laissé piller la tombe.

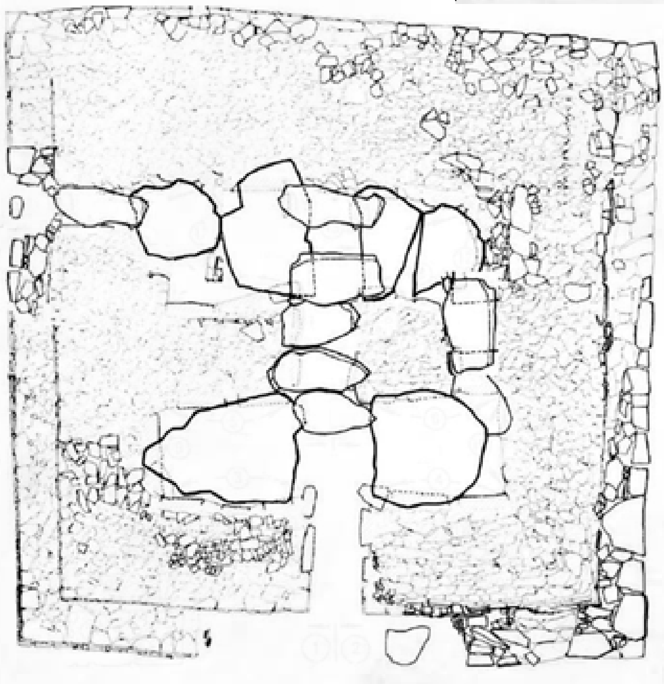
La scène d'introduction

Pour les personnages, l'histoire commence avec la scène d'introduction du « cairn d'un roi défunt ». Sans préambule, le gardien lance immédiatement les Pictes dans l'aventure en leur indiquant simplement que :
- Ils se trouvent devant l'entrée d'un cairn funéraire où a été inhumé leur roi décédé récemment de mort naturelle.
- Ils ont été envoyés par l'augure car on a aperçu la silhouette d'un pilleur de tombes s'approcher de cet endroit.
- Ils doivent ramener tout intrus vivant.

Objectifs de cette scène :
- Lancer immédiatement l'ambiance par une scène de stress.
- Confronter rapidement les personnages à l'horreur d'une goule.

Note : Le gardien devrait éviter de prononcer le mot « goule », car c'est en effet la première fois que les membres de ce clan sont confrontés à cette créature. Un clan rencontré plus tard pourra évoquer les « goueules »...

Carte de l'intérieur du cairn



La dévoreuse nécrophile

Si les personnages pénètrent dans la tombe, la largeur et la hauteur du couloir étroit les obligent à tenir leurs armes pointe en avant. Ni une lance ni une épée ne peuvent être utilisées aisément (malus de deux dés sur tous les tests avec une arme longue ou l'arc. Toutes autres armes et corps à corps : malus d'un dé).

Dans l'obscurité des couloirs à peine éclairés par leur torche, les personnages entendent bientôt des halètements obscènes. La créature a profané la sépulture du roi et chevauche le corps raidi par la mort dans un simulacre d'acte sexuel (SAN 0/1D3). Lorsqu'elle entend du bruit, elle cesse son ignoble coït pour tenter de s'échapper : elle court vers l'un des personnages, tente d'esquiver son arme et essaie de la projeter contre la paroi pour libérer sa voie vers la sortie. Dans l'affrontement, la tête de la créature heurte une pierre saillante et elle s'effondre, assommée, sur le sol.

Note au gardien : Il est important que la reine des goueules survive à cette introduction. Les personnages ont ordre de ramener tout intrus vivant et on peut leur rappeler qu'ils craignent de désobéir. Pour le cas où certains d'entre eux auraient la main lourde, le gardien fait en sorte que la goueule s'effondre rapidement, inanimée. Les personnages peuvent ainsi imaginer disposer d'un otage ou d'un moyen de pression envers les goueules. Cette option est ouverte mais n'est pas essentielle à la suite de l'aventure.

PREMIÈRE PARTIE - LES GOUEULES ÉCUMANTES

Le village endeuillé

Le clan des Ardencraig

Le clan s'est établi au creux d'une vallée où coule un torrent qui se jette dans la mer. L'endroit lui procure un couvert contre les vents du large, le bois de ses forêts et quelques pâturages pour l'élevage.

Population

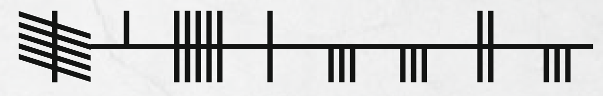
Le clan est constitué d'une centaine de personnes : une trentaine d'hommes, autant de femmes, une vingtaine d'enfants et autant de vieillards. Cela compose une vingtaine de familles, réparties dans des chaumières de pierre et de torchis ou des abris de branches bâtis le long du torrent.

Au cœur du village est construite une grande demeure de bois couverte de chaume. Elle sert aux conseils, aux festins et à protéger les habitants en cas d'attaque. C'est également là que sont entreposées la plupart des armes du village. Ses murs sont percés de meurtrières.

Personnages importants

- **Les chantres** dirigent la vie du clan depuis leur retraite : une grotte située non loin de là. Personne ne s'approche de cet endroit par respect pour les plus grands dignitaires du village.
- **L'augure** est le seul personnage du clan habilité à rencontrer les chantres et à rapporter leurs ordres au village. C'est la tradition et le clan admet que les chantres décident avec sagesse.
- **Quatre vieillards** forment le conseil des anciens : **Aneirin** (*le noble*), **Heddwyn** (*le pacifique*), **Illtyd** (*le voyageur*) et **Cadwgawn** (*le glorieux*). Leur rôle consiste à faire exécuter les ordres des chantres et à régler les éventuels litiges entre les membres du clan.

RHIANNON
La reine des goueules



Cette créature est la reine des goueules. Son nom signifie « la Grande Reine ».

Étrangement, son corps osseux et noueux laisse saillir des muscles puissants dotés d'une force redoutable. Sa silhouette altière est recouverte de lambeaux de drap pâles et graisseux sur lesquels glisse la pluie.

Elle porte sur les flancs les insignes de son rang : des tatouages symbolisant des foules dansant sous des étoiles.

Physionomie et attitude

La reine des goueules n'est pas un misérable charognard attiré par les chairs putréfiées.

Elle redresse la tête avec fierté et toise les personnages d'un regard méprisant. Elle ne craint personne et ne cède à aucune forme de menace ou de chantage, préférant négocier des accords.

Objectifs

- La reine des goueules est venue dans ce tombeau pour tenter de s'accoupler avec le roi défunt dans un rituel susceptible de faire d'elle une créature humaine. Le « necroït interruptus » provoqué par les personnages ne permet pas de savoir si ce rituel fonctionne.
- Elle recherche toujours une alliance avec un être de sang royal, mort ou vivant. Le fait que l'un des personnages puisse devenir roi peut servir ses propres intérêts. Elle peut donc se montrer arrangeante jusqu'à ce qu'elle soit en mesure de proposer un accord, comme un mariage royal ou l'accession aux secrets des chantres.

Ce qu'elle peut révéler

- Ses sœurs sont installées dans une citadelle circulaire de pierre et de bois bâtie sur une île vers l'ouest.
- Leur île a été autrefois le théâtre d'une bataille entre les hommes. Dans les charniers mis à jour par l'érosion des vents, elles ont récupéré de l'or et de l'argent.
- Elles ont ainsi payé leur passage aux navires du village de Bronagh pour venir jusqu'ici.
- Elle est reine des goueules et n'autorise personne à la traiter comme un animal.

FOR	80
CON	80
DEX	50
TAI	70
APP	50
INT	75
POU	100
ÉDU	25

Points de vie : 18
Impact : +1D4
Carrure : +1
Points de magie : 20
Santé Mentale : 90

Langues :
Elle parle le langage des hommes.

Statistiques :

Action	50 % (25/10)
Commandement	75 % (38/15)
Connaissance	50 % (25/10)
Influence	50 % (25/10)
Savoir-faire	25 % (13/5)
Sensorielle	75 % (38/15)

Dédaigneuse, menaçante, dominatrice

Frise chronologique et révélations successives

Cette histoire va proposer plusieurs révélations et temps forts. Ils sont destinés à accaparer l'attention des personnages jusqu'à la révélation qui les concerne directement.
Voici, pour chaque partie, les évènements que le gardien prendra soin de présenter :

Introduction

- Dans *Le cairn du roi défunt*, l'intrus n'est pas un pilleur de tombe, mais une goueule.

Première partie – Les goueules écumantes

- Les personnages apprennent que la captive est une otage irlandaise (c'est faux).
- Durant l'attaque des goueules, un guerrier possède une épée d'une redoutable efficacité (cela provient de son aiguisoir).
- L'augure meurt durant cette attaque et les personnages sont contraints d'approcher les chantres.
- À l'invitation du clan picte des Brockness, le clan quitte le village pour se rendre à une rencontre de clans afin de désigner un roi unique pour tous les Pictes. L'affaire prend un sens politique.

Deuxième partie - La rencontre des Clans

- Le village de Brockness a été dévasté par les goueules.
- Parmi les survivants, les personnages rencontrent un nouveau chantre et une servante ressemblant à la captive irlandaise enlevée par les goueules (ce n'est pas elle, mais une « copie » réalisée récemment par le chantre).
- On leur confie la mission de se rendre dans l'île pourrissante, afin que la servante lettrée puisse y recopier un livre de pierre capable de neutraliser les goueules ! Cette épreuve sauvera les Pictes et permettra de désigner le roi.

Troisième partie – L'île pourrissante

- Le livre de pierre se trouve dans un cercle de pierres levées. Mais les goueules emportent la pierre gravée recherchée par les Pictes.
- Les personnages découvrent une grotte emplie de vestiges pétrifiés : le vaisseau de pierre des chantres !
- S'ils décident de se rendre jusqu'à la tanière des goueules, ils peuvent découvrir leur véritable identité parmi les parchemins volés aux chantres.

- **Le roi** vient de mourir sans héritier et le clan doit décider de la conduite à tenir.
- **Les personnages**, considérés comme des mercenaires, peuvent donner leur avis lors des réunions.

Quelques personnages complémentaires

Le gardien peut mettre en scène les personnages suivants selon les besoins de son histoire :

- **Culhwch** (*le sale*) est un pêcheur qui sait naviguer le long des côtes. Il estime (et d'autres avec lui) que les personnages n'en font pas suffisamment pour gagner leur pain.
- **Meinir** (*la svelte*) est une belle jeune veuve en possession d'un cheptel d'une trentaine de bovins (une fortune). Son frère, **Cadell** (*le batailleur*), souhaite qu'elle épouse un homme de haut rang, mais elle va solliciter l'avis de l'un des personnages.
- **Cadell** (*le batailleur*), est amoureux d'**Eirian**, la servante de l'augure. Il fera tout pour la retrouver lorsqu'elle aura été enlevée par les goueules.
- **Bran** (*la corneille*) est un orphelin capable de suivre les traces du gibier. Il aimerait découvrir le monde.

D'autres prénoms pictes : **Aled** (*le fils*), **Cadfan** (*le lanceur de javelots*), **Eurwen** (*la dorée*), **Rhamantus** (*la tendre*), **Briallen** (*la primevère*).

Ressources

Le clan élève des bœufs et des moutons. La chasse et la pêche procurent cependant l'essentiel de la nourriture. Le reste provient de maigres cultures que les hommes tentent désespérément de protéger des rongeurs : avoine, fèves, navets, etc.
En bord de mer, deux petites embarcations, rendues étanches par des renforts de cuir, permettent à quelques pêcheurs d'améliorer l'ordinaire. Chaque bateau peut transporter une dizaine de personnes.

Ambiance

Des chemins de terre ou de boue serpentent entre les masures. Les feux des artisans ou en provenance des maisons donnent naissance à des nuages de fumée qui traversent silencieusement le village, tels des spectres. Quelques porcs ou autres animaux domestiques grattent sans arrêt le sol à la recherche de nourriture, rendant les chemins encore plus impraticables.

Clans et factions

Le gardien peut trouver ici la liste des divers clans auxquels il est fait référence dans cette aventure.

Les clans pictes alliés

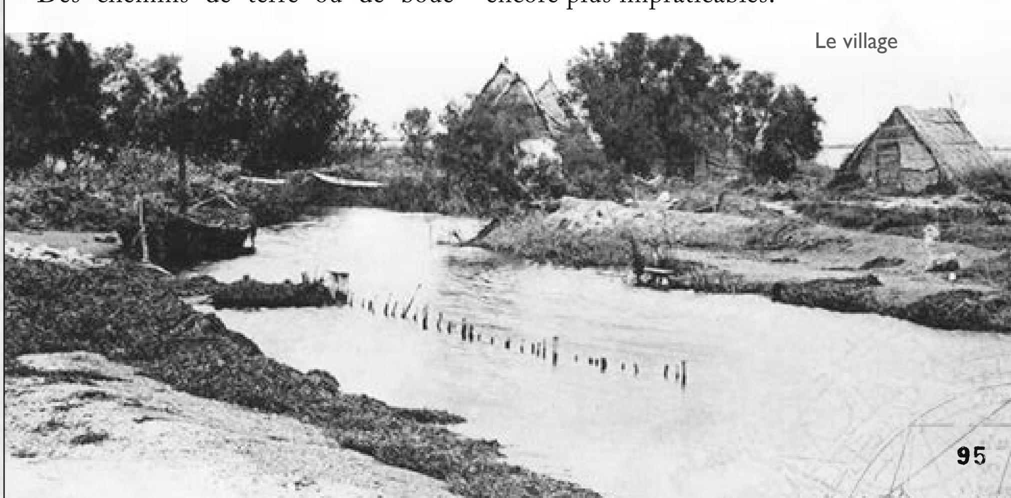
- Le clan **Ardencraig** est le clan des personnages.
- Le clan **Brockness** est un clan allié. Les clans doivent se réunir dans la place forte de Brockness pour convenir d'une alliance contre les Dal Riada.
- Le clan **McGreyfield** est un clan allié. Il arrive par bateau jusqu'à la place forte de Brockness.
- Le village de **Bronagh** est allié des clans pictes. Il est installé en bord de mer et les clans utilisent parfois ses bateaux pour organiser des raids en Irlande ou contre les Dal Riada.

La nation ennemie

- Les **Dal Riada** sont historiquement les ennemis des clans pictes de la région. Ils peuvent conduire des escarmouches contre les Pictes durant cette aventure. Les clans pictes peuvent supposer que les Dal Riada recherchent l'alliance des goueules et de la secte venue d'Irlande qui « s'empare des âmes et mange les morts ». Cette dernière secte (historiquement les chrétiens, mais ce nom ne sera jamais prononcé) n'apparaîtra pas dans cette histoire, mais le destin final de l'un des personnages pourra le conduire à lutter contre elle (Cf. *Épilogues, Tueur de goueules*, page 109).

Les Irlandais

- Les **Granbargs** seraient le clan d'origine de la captive des Ardencraig. Ils n'apparaîtront pas dans cette histoire, mais les personnages peuvent imaginer un lien vers la secte venue d'Irlande.


Le village

Note : Malgré l'irruption programmée des évènements, il est important que le gardien prenne le temps de mettre en scène diverses personnalités du clan des Ardencraig. En effet, les relations qui peuvent se nouer entre eux et les personnages peuvent influencer le cours de l'histoire, en particulier durant la période de l'exode (cf. page 98).

Le village des Ardencraig est en deuil. Son roi vient d'être enseveli dans un cairn que les personnages protègent de l'intrusion de pilleurs de tombes. Le soir approche lorsque les personnages sont de retour avec leur prisonnière. Ils attirent la curiosité des enfants et l'intérêt des adultes qui se pressent en masse autour d'eux.
Les personnages savent qu'ils doivent rencontrer rapidement l'augure et le conseil du village afin de décider du sort de leur captive.

Le clan se réunit

Le conseil des anciens et les personnages se regroupent dans la grande maison. La créature est enchaînée et on fait mander l'augure pour décider de son sort. En attendant son arrivée, les anciens demandent aux personnages de raconter leur fait d'armes et tergiversent sur ce qu'ils savent :

- « *La créature ressemble à une goueule. C'est un peuple nécrophage installé sur une île du nord-ouest appelée l'île pourrissante. Jamais elles ne viennent jusqu'ici.* »
- « *Cette île fut le théâtre d'une bataille entre les Pictes et les Irlandais à laquelle participèrent nos aïeux il y a cent saisons. La plupart des guerriers moururent là-bas, laissant leurs armes et leurs richesses à ceux qui viendraient les prendre.* »
- « *Les navires pictes, scots et irlandais évitent de croiser dans ses eaux de peur de devoir aborder cet endroit. Même les villageois de Bronagh ont renoncé à s'y rendre.* »
- « *Cet endroit est parsemé de cercles de pierres dressées. Nul ne sait qui les a mis là ni pour quelle raison.* »
- « *Et si les goueules quittaient leur île et venaient nous envahir ? Interrogeons la créature !* »

Mais la reine des goueules, méprisante, ne répond rien.

L'augure parle

Tout à coup, une voix rauque s'élève plus haut que les palabres. L'augure vient d'arriver dans la salle accompagné d'Eirian, sa servante et otage irlandaise. Il jette sur le sol des ossements gravés et des poignées d'herbes sèches enfumées qu'il respire en fermant à demi les yeux. Tout le monde fait silence pour entendre la voix de l'augure.

- « *Enfermez cette bête dans l'ancien puits ! Vos paroles l'informent de vos plans.* » (Quatre villageois emportent la goueule et la jettent au fond d'un ancien puits du village. Elle y restera jusqu'après l'attaque des goueules.)
- « *Le clan des Brockness vient vers nous. Leur roi est mourant et les périls nombreux.* »
- « *Les chantres bienfaiteurs veulent renforcer notre alliance avec ces braves. Qu'on se prépare à les accueillir.* »
- « *Ceux qui ont gardé le tombeau de notre souverain assisteront aux pourparlers, ainsi l'ont décidé les chantres.* »

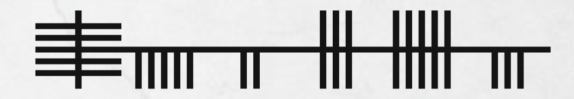
Le gardien adapte la scène aux réactions des personnages, en mettant toujours l'augure et les chantres au centre des débats et des décisions.
Pendant ce temps, Eirian se tient agenouillée sur une fourrure. Elle jette des regards discrets vers les personnages et attend les ordres de son maître : ramasser les ossements gravés, inscrire des symboles sur du vélin, servir l'hydromel, danser et chanter pour les guerriers, etc.

La légende du navire perdu

Ce soir, le conseil des anciens, les chefs de famille et les personnages attendent l'arrivée des Brockness dans la grande maison. On a découpé un mouton et servi de la bière. Sous l'effet de l'alcool, le deuil du clan cède peu à peu la place à une agitation bruyante, durant laquelle ressortent de vieilles histoires et les spéculations sur la présence des goueules. Tout à coup, l'augure se lève. Tous font silence. Le sorcier entame alors le récit du navire chantre échoué :
« *Ceci est l'histoire de notre clan. Il faut la redire et la transmettre, afin que tous se souviennent des origines et soient recon-*

ISLWYN

Augure picte



Islwyn signifie « Creuseur de tombes ». Il a été créé par les chantres pour leur servir d'intermédiaire avec les hommes. Personne d'autre que lui n'a le droit de les rencontrer ou de leur parler. Il sait qu'il est un être artificiel et met tout en œuvre pour conserver son autorité, unique objectif de son existence.
Il est également celui qui préside aux cérémonies mortuaires. Il conserve la mémoire du clan et sait interpréter les signes dans les étoiles et les lueurs dans le ciel.

Un personnage central pour le clan

Le gardien doit focaliser l'attention des personnages sur ce personnage dès le début de l'aventure. Il a le privilège d'être l'unique interlocuteur des chantres. Il doit donner l'impression d'être incontournable et que toutes les décisions passent par lui. Voici comment :

- Il invoque l'existence des chantres et leurs bienfaits sans arrêt, afin que les villageois n'oublient jamais combien ils sont redevables envers les chantres.
- Il anticipe les récits des personnages et révèle avant eux les détails de ce qu'ils ont vécu dans le cairn (c'est une partie de son pouvoir et le moyen d'affirmer son autorité sur le clan).
- Il recherche des signes dans tout ce que lui rapportent les personnages.
- Les anciens lui demandent systématiquement son avis.
- C'est finalement lui qui arbitre toutes les décisions.

Et d'autres éléments à la discrétion du gardien.
À sa mort, le village va se trouver désemparé et tous les regards se tourneront vers les personnages...

Sortilèges :

L'augure tient son pouvoir de lanceur de sorts des chantres.

- Soins. Ce prodige offre 2D3 points de vie à un blessé.
- Deviner les venues. Ce sortilège lui permet de connaître par avance l'arrivée d'étrangers. Mais ce sort ne peut être lancé que toutes les six heures, suivant le cycle des marées (pour cette raison, l'augure aura prévu l'arrivée de la délégation des Brockness, mais pas l'attaque des goueules).
- Peau de cuir. Permet à l'augure de bénéficier d'une armure naturelle de 3 points.

Statistiques :

Action	10 % (5/2)
Connaissance	50 % (25/10)
Connaissance du mouvement des astres	75 % (38/15)
Influence	50 % (25/10)
Savoir-faire	25 % (13/5)
Sensorielle	25 % (13/5)

Dérangé, inquiétant, exalté

EIRIAN

Servante de l'augure picte

Eirian signifie « la Belle ». Elle est une création des chantres pour servir l'augure. Elle sait qu'elle a été créée par les chantres, mais craint leur colère si elle révèle son état ou celui d'autres comme elle.
Elle semble d'une grande douceur et le soir venu, elle peut charmer les rudes guerriers en leur chantant d'une voie pure des airs mélodieux.

Prétexte à sa présence

Pour donner le change, les chantres ont maquillé sa présence. Elle est officiellement une princesse irlandaise retenue en otage pour sceller un pacte avec le clan irlandais des Granbargs. Elle est la garantie que les Granbargs n'attaqueront jamais le clan. L'accord prévoit qu'elle peut être mariée à un roi picte pour sceller durablement l'alliance entre les clans.
Si les personnages apprennent que les goueules recherchent des victimes de sang royal, ils peuvent imaginer que la princesse fait partie de leur cible.

Ses objectifs

• Elle joue son rôle en attendant la première occasion de dérober aux chantres le parchemin qui porte son nom pour fuir d'ici, même si elle n'a nulle part où aller.
• Elle hésite à révéler aux personnages que les chantres créent des personnages sur vélin, de peur qu'ils la prennent pour une folle.

FOR	40
CON	40
DEX	50
TAI	50
APP	75
INT	70
POU	125
ÉDU	70

Points de vie : 8
Impact : 0
Carrure : 0
Points de magie : 25
Santé Mentale : 50

Statistiques :

Action	10 % (5/2)
Chant et danse	50 % (25/10)
Connaissance	75 % (38/15)
Influence	50 % (25/10)
Lire et écrire l'Ogham	50 % (25/10)
Savoir-faire	25 % (13/5)
Sensorielle	25 % (13/5)

Douce, désemparée

naissants aux chantres pour leurs bienfaits. Voici que nos terres anciennes sont battues par des vents de tempête. Un grand navire s'approche des côtes pictes et s'éventre sur les roches d'un marais. Ses capitaines sont broyés par les pierres et laissent rameurs et chantres sans secours. Les flancs éventrés du vaisseau s'enfoncent dans les eaux et se noient nombre de rameurs. Les chantres brisent leurs chaînes mais les esclaves libérés se retournent contre eux. Ils fuient et rejoignent les clans auxquels ils font don de magie et de voyance.
De l'autre côté des eaux, les esclaves rendus sauvages rôdent autour de l'épave sans savoir la renflouer. Soyons reconnaissants aux chantres pour leur protection et leurs bienfaits. Écoutons leur voyance qui nous apprend les saisons, les éclipses et les lueurs dans le ciel. »

Quelques murmures parcourent la pièce. Mais l'augure se tourne brusquement vers la porte, comme pour rappeler à l'assemblée qu'il avait pressenti l'arrivée des Brockness, dont la délégation vient d'arriver à cheval.
« *Faites entrer nos alliés.* »

La proposition des Brockness

La délégation est conduite par Idwal le Protecteur, un puissant combattant. Ce groupe entre dans la grande maison et prend place sur les fourrures réservées aux invités. En l'absence du roi, le protocole est bouleversé mais l'augure conduit les débats. Il donne la parole aux personnages lorsqu'il estime que ceux-ci peuvent apporter leur témoignage ou leurs compétences.

Tous écoutent attentivement les diverses interventions de l'émissaire :

• « *Nos ennemis historiques, les Dal Riada, ont conclu leurs alliances avec les Scots et les Jutes. Désormais, les Pictes sont leurs derniers ennemis.* »
• « *Ils pactisent avec une étrange secte venue d'Irlande, dont on dit qu'elle s'empare des âmes et mange les morts. La menace est grande et les Pictes doivent s'allier.* »
• « *Vous détenez en otage une princesse irlandaise ! Nous pouvons naviguer jusqu'en Irlande pour reconsidérer le pacte conclu avec son père !* »
• « *Notre roi, Rhydderch le Roux, est mourant. Notre chantre et lui proposent un pacte aux clans pictes : que tous se réunissent à la place forte de Brockness pour une rencontre.* »
• « *Le clan des McGreyfield, est en route et d'autres clans sont prévenus. Quand tous seront réunis, les chantres désigneront un nouveau roi pour tous les Pictes. Nous pourrons alors nous opposer aux Dal Riada !* »

Palabres

Les personnages et les anciens peuvent faire toutes les objections qu'ils souhaitent ou abonder dans le sens attendu par les Brockness :

• Comment ouvrir le dialogue avec les Dal Riada ?
• Quelles seront les règles de désignation du roi ?
• Que sait-on de cette secte venue d'Irlande ? L'otage peut-elle parler ?
• Les Ardencraig ont capturé une goueule. Vient-elle d'Irlande ? A-t-elle un lien avec la secte mangeuse de morts ?

Les palabres sont tout à coup interrompues par l'attaque des goueules !

L'attaque des goueules

La horde écumante

Ce n'est pas une horde hurlante et bruyante qui agresse le village, mais des ombres silencieuses aux crocs ruisselants de bave ! Les animaux sont les premiers à percevoir la menace : chevaux et bœufs s'agitent tout à coup dans les enclos, mais quelques instants plus tard, une trentaine de créatures s'abattent sur le clan !
Les goueules sont venues ici pour piller la bibliothèque des chantres et capturer quelqu'un qui puisse lire les documents. Les documents sont conservés par l'augure qui mourra en les défendant. Les goueules enlèveront Eirian, qui est lettrée, afin qu'elle déchiffre les parchemins pour elles. Elles ignorent que leur reine est captive des Ardencraig.
Elles frappent rapidement et repartent presque immédiatement dans la forêt. Toutefois, elles ont pris soin de faire couvrir leur retraite par une créature surnaturelle qu'elles ont invoquée (cf. encadré page 99).
L'augure n'a pu prédire cette agression car son pouvoir suit le rythme des marées. Il a su annoncer l'arrivée de l'expédition des Brockness, mais pas l'attaque des goueules.

IDWAL
Chef de la délégation des Brockness

Idwal signifie « le Protecteur ». C'est un puissant guerrier et le chef de la délégation des Brockness. Son expédition a quitté la place forte de Brockness avant l'assaut des goueules et l'arrivée du navire picte. Il ignore donc totalement ce qui s'est passé sur place durant son absence.

Comportement
Il est une créature créée par le chantre de son clan, mais il l'ignore.
C'est un personnage vindicatif et arrogant. Il donne toujours l'impression de lancer un défi, que ce soit par le regard ou la parole. Cette attitude a été inscrite dans son comportement par son chantre, afin que les affrontements éventuels puissent divertir ce dernier.

Objectif

- Devenir roi des Pictes. Pour cela, il est prêt à relever tous les défis afin de s'attirer la bienveillance des chantres et des anciens.

L'épée et son aiguisoir
Idwal possède un aiguisoir aux pouvoirs étranges. Il s'agit en fait d'un fragment de pierre provenant d'une dent d'un vaisseau organique des chantres. Il est gravé de symboles indéchiffrables.
Lorsqu'on l'utilise pour affûter une lame, il octroie les effets suivants :

- Première attaque : trois dés de bonus. Dégâts x4.
- Deuxième attaque : deux dés de bonus. Dégâts x3.
- Troisième attaque : un dé de bonus. Dégâts x2.

Le combattant se rend très bien compte de cette perte d'efficacité. Le pouvoir de l'aiguisoir accorde ces modificateurs à toutes les armes qu'il a affûtées.



L'efficacité d'Idwal lors des combats saura attirer l'attention des personnages. Il est fort possible que ces Pictes superstitieux concluent que son épée est au centre de ce pouvoir.
S'il décède, ils souhaiteront probablement s'emparer de cette lame, pour découvrir finalement que son pouvoir vient d'ailleurs. C'est là une petite intrigue secondaire pour le gardien.

Statistiques :
Action 75 % (38/15), Connaissance 25 % (13/5), Influence 50 % (25/10), Savoir-faire 25 % (13/5), Sensorielle 50 % (25/10)
Combat à l'épée large : 75 % (38/15)
Dégâts : 1D8+1+Imp

Prétentieux, bagarreur, brave

SIX GUERRIERS BROCKNESS

L'escorte est constituée de six puissants guerriers. Tous portent des armures de morceaux de cuir renforcés par des bandes de fourrure. Ils arborent un casque de fer cerclé de clous et pourvu d'une protection de cuir qui leur couvre la nuque. Ces hommes obéissent à leur chef sans discuter.
Mais ils sont également joueurs et querelleurs. Ils aiment parier leurs possessions ou de l'or au lancer de dague, bras de fer, lutte, etc. En cas de défaite, ils accusent immédiatement leur adversaire de tricherie. C'est une manière de justifier leur échec, mais si leur adversaire se vexe et relève l'insulte, la rencontre peut dégénérer en pugilat.

Ils se nomment : **CELYN** (houx), **GLAW** (pluie), **LLEW** (lion), **MADOG** (chanceux), **RHYS** (joyeux) et **TUDOR** (criant fort).

Statistiques :

Action	50 % (25/10)
Combat à la lance	50 % (25/10)
Dégât	1D8+1+Imp(E)
Connaissance	25 % (13/5)
Influence	25 % (13/5)
Savoir-faire	25 % (13/5)
Sensorielle	50 % (25/10)

Voici les principaux évènements qui surviennent durant cette bataille :

- Un villageois fait irruption dans la grande maison pour donner l'alerte, mais il est suivi par une goueule qui lui arrache la gorge devant l'assemblée !
- L'augure fuit la grande maison pour aller protéger la bibliothèque des chantres. Il meurt égorgé tandis que les créatures pillent les parchemins.
- La belle Eirian a suivi son maître. Elle est enlevée par les goueules sous les yeux des personnages.
- Dans la grande maison, Idwal lève son arme et fend en deux une goueule d'un seul coup. Ce geste n'échappe pas aux personnages. Puis il sort affronter le reste de la horde.
- À l'extérieur, s'élève une créature monstrueuse (cf. encadré ci-contre). Elle a été créée par les goueules dans l'unique but de couvrir leur retraite. Mais les goueules ne maîtrisent pas complètement les arcanes de cette magie et la créature n'a qu'une existence très brève (c'est la raison pour laquelle elles viennent capturer un personnage sachant déchiffrer les parchemins).

DEUXIÈME PARTIE - LA RENCONTRE DES CLANS

Le clan décimé

Malgré la brièveté de l'attaque, le clan des Ardencraig est décimé. La moitié des guerriers sont morts en affrontant les goueules, tandis qu'on dénombre une vingtaine de blessés.

- L'augure est mort et sa bibliothèque pillée. Qui désormais pourra parler avec les chantres ?
- Eirian a été enlevée. Au regard des propos tenus par les Brockness lors des palabres, les personnages peuvent imaginer que les goueules ont un lien avec l'Irlande. Elles recherchent seulement quelqu'un qui puisse lire les parchemins.
- La reine des goueules n'a pas été découverte et est toujours captive dans le puits. Les personnages peuvent y voir un moyen de négocier avec les dévoreuses.

Note au gardien : Les goueules ont emporté tous les parchemins ayant servi aux chantres à créer les personnages, Eirian et l'augure. Si les personnages explorent la tanière des goueules, ils pourront les retrouver au milieu d'autres, emportés par les goueules au moment du naufrage du navire des chantres.

LA CRÉATURE DES GOUEULES

Son corps massif mesure près de trois mètres de hauteur, mais se traîne péniblement sur le sol. Elle a l'apparence d'un empilage de tranches de chair noires, comme le seraient des peaux d'animaux empilées et dans lesquelles on aurait taillé une silhouette à la hache. Ses trois appendices fouettent l'air à la recherche d'une cible, mais laissent échapper des morceaux de chair à chaque fois qu'ils claquent.
Lorsqu'elle est blessée, les chairs feuilletées de cette créature s'effondrent comme le feraient des parchemins de vélin empilés qui glissent l'un sur l'autre.

Origine :
Les goueules essaient de créer des êtres vivants à partir des archives qu'elles ont dérobées aux chantres lors du naufrage du navire. Mais leur science est loin d'être parfaite et cette créature torturée n'a qu'une durée de vie éphémère (à la discrétion du gardien).

FOR	100
CON	100
DEX	75
TAI	100
APP	05
INT	05
POU	05
ÉDU	05

Points de vie : 30
Impact : 1D6
Carrure : +2
Santé Mentale : 0/1D6

Attaques par round : 3

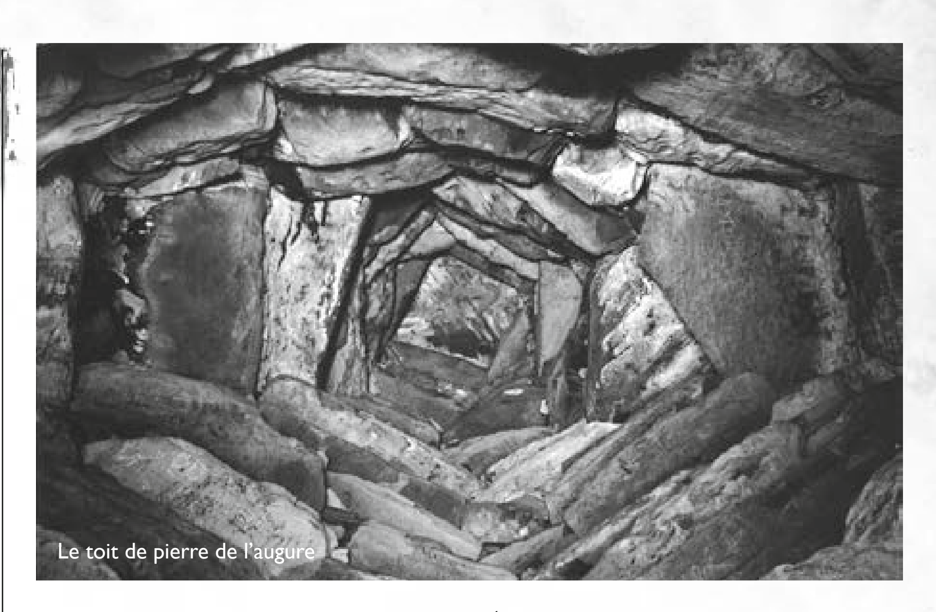
Options de combat rapproché : appendices.

Enserrer (manœuvre) **:** Après l'avoir touchée, la créature enserre sa victime, lui infligeant des dégâts automatiques lors des rounds suivants, jusqu'à ce qu'on réussisse à trancher l'appendice (6 points de vie).

- Combat rapproché 35 % (18/7), 1D6 + la moitié de l'impact
- Enserrer (manœuvre), impact dégâts lors de chaque round

L'attitude des Brockness

Le dénuement dans lequel se trouve plongé le clan des Ardencraig peut faire évoluer l'attitude des Brockness à son égard. En effet, Idwal le Protecteur ne se voit plus comme un allié, mais comme un suzerain qui peut prendre sous sa protection un clan plus faible, qui, selon lui, n'a plus vraiment le choix. Bien entendu, lorsqu'il découvrira que son propre clan a subi un sort semblable, il tentera de rappeler que les Brockness ont apporté leur aide aux Ardencraig en difficulté et que ces derniers sont toujours redevables.


Le toit de pierre de l'augure

Les chantres ermites

Les survivants sont réunis dans la grande maison. Chefs de famille et anciens se lamentent déjà de la disparition de l'augure. Sa mort résonne comme un mauvais présage et chacun envisage un sort encore plus funeste pour le reste du clan. On rappelle que nul autre que l'augure ne peut parler avec les chantres. Qui donc guidera le clan ? Faut-il toujours aller à Brockness ?
Cette mise en scène est destinée à provoquer la réaction des personnages. Ils ont plusieurs choix :

- Braver l'interdit et aller jusqu'à la caverne des chantres. Ils peuvent être encouragés par les anciens.
- S'en remettre à Idwal (!), qui ordonnera le départ pour Brockness.
- Rester sur place. Dans ce cas, le gardien peut indiquer que des éclaireurs signalent qu'une troupe de guerriers Dal Riada a été aperçue au sud-est. Il serait plus prudent de regrouper les forces des Pictes, et de prévoir de déplacer les chantres. Qui va aller leur parler ?

La cave de l'augure

Sur le chemin conduisant à la grotte des chantres se trouve la cave de l'augure. Cette habitation est installée dans une crevasse naturelle dont l'ouverture du sommet a été refermée par des dalles, pour former un large toit de pierres.
C'est ici que l'augure et Eirian conservaient les parchemins des chantres. Mais l'endroit a été ravagé et pillé par les goueules durant leur attaque et la plupart des documents ont été dérobés par les créatures.
Les personnages peuvent cependant découvrir des parchemins oubliés par les créatures (cf. aide de jeu ci-contre). Aucun d'eux ne sait lire ni déchiffrer les inscriptions. Au mieux, ils peuvent remarquer que certains caractères ressemblent aux lettres qui servent à former leur propre nom. Ils peuvent en déduire qu'il s'agit de signes oghamiques.
Il ne reste rien d'autre qui puisse leur apprendre quoi que ce soit.

Vers la caverne

En poursuivant le chemin, les personnages parviennent devant la grotte des chantres. Les goueules ne sont pas venues jusqu'ici. Pourtant, un spectacle de désolation s'étend sur une dizaine de mètres autour de l'entrée. Ici, la nature a été torturée :

- Les arbustes ne portent pas de feuille. Mais on a suspendu aux branchages des lambeaux d'écorce pour assombrir l'allée.

Un parchemin de l'augure



• Les herbes folles et les fougères sont jaunies comme si elles étaient malades.
• On a lié les branches des arbres ensemble, comme pour empêcher leur développement et les faire s'entrelacer de douleur.

Note au gardien : Exilés sur une planète hostile, les chantres conduisent des expériences et tourmentent la vie qui n'a pas de conscience, peut-être à la recherche d'une douleur qui ne pourrait crier. On est à l'opposé de la posture sylvestre des druides.
Cette mise en scène est destinée à faire douter les personnages. Depuis toujours, on leur vante les bienfaits des chantres, mais les voilà confrontés à des phénomènes contre-nature.

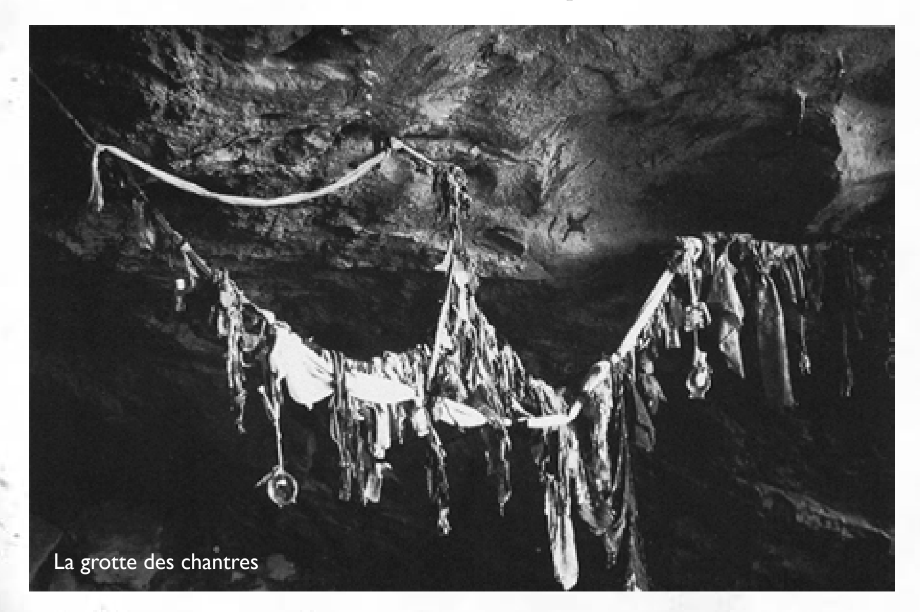
Tout à coup, les personnages entendent une voix qui provient de l'intérieur de la grotte (cette voix est envoyée par les chantres dans leur esprit, mais l'illusion est telle que chaque personnage est persuadé de l'avoir entendue en provenance de la grotte).
« *L'augure n'est plus. Que deux seulement viennent entendre la parole des chantres.* »
Les chantres entendent diviser pour régner. Ils savent qu'ils ne seront pas écoutés s'ils demandent à un seul personnage d'entrer. Bien entendu, les personnages font comme ils l'entendent.

La caverne des chantres

La caverne est à peine éclairée par quelques lampes à graisse. Au plafond, on a suspendu des colifichets éoliens qui se balancent au gré des courants d'air en émettant des souffles sonores entêtants. Il faut parcourir une vingtaine de mètres à l'intérieur de la roche avant de passer un coude et déboucher sur un espace plus vaste. On entend le ruissellement d'un filet d'eau et il règne une forte odeur de charbon de bois mêlée à la combustion de toutes sortes de plantes.
Les chantres sont au nombre de trois. Ils sont assis dans un renfoncement de la grotte et attendent leurs visiteurs. Pour cette première visite, les chantres précisent qu'ils ne répondront qu'à trois questions. Puis, ils mettent les personnages présents dans une certaine confidence :

• « *L'augure n'est plus. Œuvrez à la destinée du clan et nous révélerons à l'un de vous le pouvoir de connaître les saisons, les éclipses et les lueurs dans le ciel.* »
• « *Les goueules sont des esclaves échappées d'un navire échoué. Elles ne sont pas humaines, mais espèrent le devenir en absorbant le sang royal des hommes. C'est pour cette raison que la reine des goueules elle-même était entrée dans le tombeau.* »
• « *Le chantre des Brockness connaît le moyen d'anéantir cette menace et d'éradiquer les goueules.* »
• « *Nous devons nous rendre auprès du chantre des Brockness pour décider du meilleur moyen d'agir. Vous pourrez assister à cette assemblée.* »
• « *Le reste de la tribu ne doit pas voir l'apparence des chantres. Ils ne comprendraient pas. Nous devons voyager à l'abri de leurs regards.* »

Note au meneur : Les chantres ne dévoilent bien sûr qu'une partie des informations. Ils savent déjà qu'ils enverront les personnages, leurs créations, rechercher la pierre gravée permettant de réparer le vaisseau. Mais ils craignent leur réaction s'ils révèlent cette information trop tôt. Ils comptent sur le fait que les personnages seront séduits par leurs promesses de pouvoir et de responsabilités.


La grotte des chantres



LES CHANTRES

Les chantres sont des créatures extra-solaires échouées sur la Terre il y a plusieurs siècles (cf. *Historique* page 110). Ils conduisent la destinée des clans pictes à travers les augures, des êtres qu'ils ont créés sur parchemin grâce à leur science. Ils ne sont pas bienveillants. Mais ils préservent ceux qui peuvent les aider jusqu'à leur départ. Ils mentent si cela sert leurs intérêts.
Aucun humain n'a jamais vu leur vrai visage. Dans notre atmosphère, ils dissimulent leur corps derrière d'innombrables épaisseurs d'étoffes et leur visage derrière des masques de peaux.

Répartition géographique :
Ils sont répartis dans divers villages pictes de la côte :
• Trois à proximité du clan des Ardencraig.
• Un seul, mourant, dans le clan Brockness.
• Un seul, naviguant à bord du bateau des McGreyfield.

Ils n'ont pas de nom. Ils se connaissent tous et œuvrent pour eux-mêmes dans le même objectif.

Objectifs :
• Réparer leur vaisseau organique pour quitter la Terre.
• Pour cela, il leur faut récupérer un sortilège gravé sur une pierre. Cette pierre est située sur l'île des goueules, leurs anciens esclaves.
• Préserver leur propre existence et renforcer les clans pour mieux se défendre. L'alliance contre les Dal Riada n'est qu'un prétexte à cette fin.

Langage :
Les chantres parlent toutes les langues. En réalité, ils s'adressent de manière télépathique à leurs interlocuteurs, mais ceux-ci ont l'impression que les chantres leur ont bien adressé la parole. Quelqu'un d'attentif pourra noter qu'il entend distinctement la parole des chantres dans une salle silencieuse, au milieu d'une tempête ou durant une bataille. Cet indice peut inviter les personnages à s'interroger sur les pouvoirs des chantres.

Les réfugiés

Préparatifs de voyage

Le gardien a toute liberté pour décider du niveau de précision que les personnages souhaitent apporter à l'organisation du voyage jusqu'à Brockness. Cela peut se résumer aux grandes lignes sinon faire l'objet de discussions, par exemple autour des points suivants :

- Pour rallier le clan des Ardencraig à la place forte de Brockness, il faut deux jours de voyage par la mer et trois par la terre. Mais il n'y a pas assez de navires pour emporter tout le monde.
- Organiser le départ des chantres, qui doivent voyager par bateau et constamment à l'abri du regard des hommes (aller de la grotte à la plage en chariot couvert, tendre une toile sur le pont du bateau, etc.).
- Emporter le maximum de biens essentiels sans retarder le convoi. Charger les animaux des troupeaux sans compromettre la durée de déplacement.
- Désigner ceux qui partiront par bateau et ceux qui suivront la côte.
- Organiser la défense des convois contre les goueules ou les Dal Riada.
- Convaincre les anciens qu'il faut partir, quand un vieux couple souhaite mourir ici.

Les ruines de Brockness

Aux abords de la place forte

Quelques signes avant-coureurs peuvent mettre les personnages en alerte à l'approche de la place forte, en particulier s'ils ont envoyé des éclaireurs ou si eux-mêmes ont pris les devants :

- Aucun feu ne s'échappe des maisons. L'unique fumée visible provient de la tour de défense perchée au sommet de la colline.
- Les allées du village en contrebas sont jonchées de cadavres de guerriers. Plus tard, Idwal pourra indiquer que ces hommes sont des Dalaruan, un clan picte du nord venu à leur aide. Ils ont été massacrés par les goueules (**note au gardien :** c'est la scène décrite page 93, « *Le Vaisseau de Chêne* »).
- Aucune sentinelle ne prévient de leur approche.

Un voyage semé d'embûches

Le gardien peut résumer le périple en une simple transition, ou bien choisir un ou plusieurs obstacles à opposer aux personnages. Si cela rallonge la durée du voyage, le gardien peut ajuster les différentes chronologies afin que les factions puissent se retrouver comme prévu dans la trame générale.

De plus, cela peut permettre d'étoffer les relations entre les divers protagonistes :

- Assumer le nouveau rôle de chef de clan.
- Gérer d'éventuels griefs entre les clans.
- Faire vivre une échappée de l'un des personnages qui retrouvera le groupe plus tard.
- Etc.

Pour ceux qui voyagent par voie terrestre

- Alors que le clan s'installe pour la nuit, une ombre rôde autour du campement. Il s'agit d'une goueule qui cherche à emporter un enfant.
- Une bande de rôdeurs intercepte le convoi. Ils recherchent de la nourriture et un cheval pour tirer leur chariot. Ils peuvent troquer divers objets : peaux, outils, cordages, vêtements, etc. Ils sont insistants, voire agressifs si les négociations n'aboutissent pas. Ils peuvent accepter un bœuf comme animal de trait.

Pour ceux qui voyagent par bateau

- Un navire Dal Riada est signalé ! À son bord, une dizaine de guerriers sont en raid contre les Pictes. À force de rames, il pique droit sur le convoi des personnages.
- Le vigile aperçoit une épave éventrée sur des récifs. On peut reconnaître les gravures sur bois du village de Bronagh. L'épave abrite les corps en décomposition de goueules. Cette information sera à rapprocher de la visite que le clan peut faire à Bronagh (cf. Le village de Bronagh page 104).

Pouvoir :
Les chantres ne possèdent pas d'arme, mais un pouvoir provenant d'une technologie inconnue. Ce pouvoir uniquement défensif et incapacitant leur permettait de maintenir en respect leurs esclaves et carburant à bord de leur vaisseau. Il ne permet pas d'anéantir les goueules dans leur globalité.
Ce pouvoir contrôle la respiration des êtres qu'ils ont créés, un seul à la fois. Ce faisant, les chantres commandent à leur cible de vider entièrement ses poumons, puis la maintiennent sans oxygène jusqu'à la mort. Il a une portée d'une cinquantaine de mètres.
Si les personnages s'en prennent aux chantres, ces derniers n'hésiteront pas à démontrer leur puissance en poussant les malheureux au bord de l'asphyxie (règles de noyade, mais en effectuant des tests majeurs).

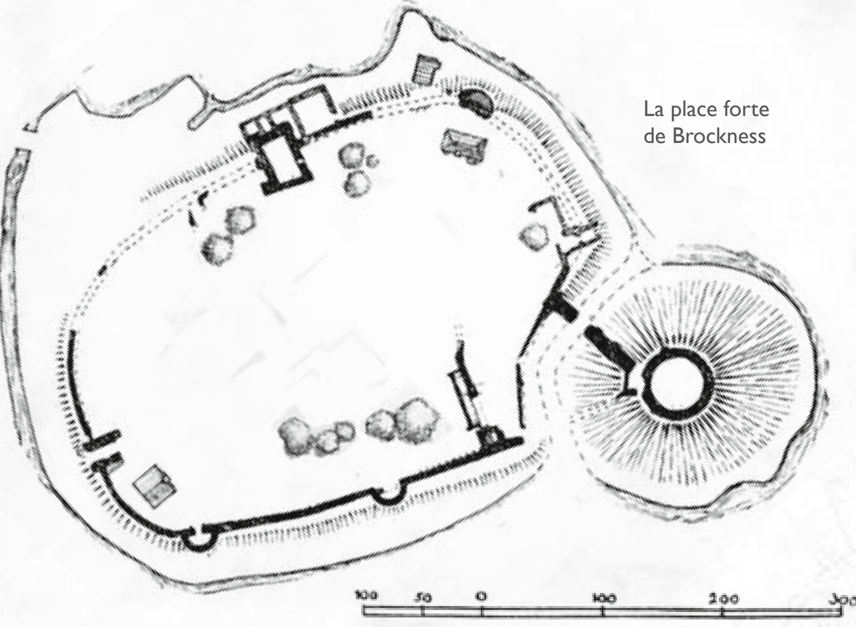
FOR	40
CON	40
DEX	50
TAI	50
APP	75
INT	70
POU	100
ÉDU	70

Points de vie : 25
Impact : 0
Carrure : 0
Points de magie : 25
Santé Mentale : 50

Statistiques :

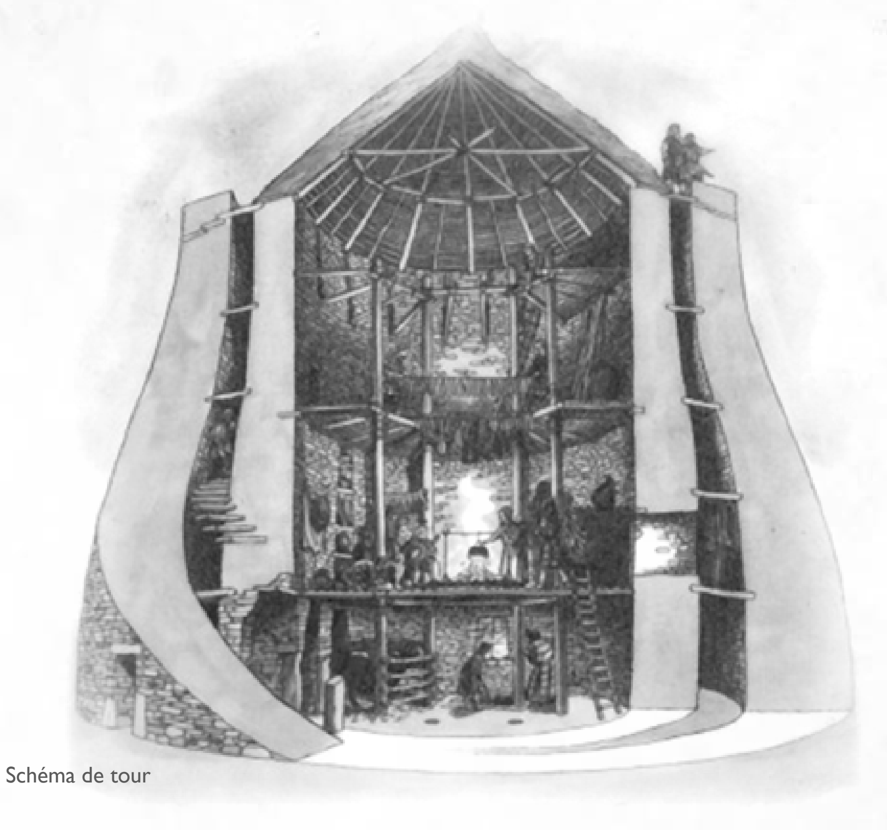
Action	10 % (5/2)
Connaissance	75 % (38/15)
Influence	50 % (25/10)
Rédaction de personnages imaginaires	75 % (38/15)
Savoir-faire	25 % (13/5)
Sensorielle	25 % (13/5)





La place forte de Brockness


Intérieur de tour


Schéma de tour

S'ils s'approchent avec prudence, les personnages peuvent déceler la présence d'une vingtaine de goueules qui tiennent en respect les survivants du clan Brockness réfugiés dans la tour. Les autres sont parties, mais les survivants n'en savent rien.
Le promontoire est entouré de marais et d'eau au nord, à l'est et au sud.
La tour encore tenue par les hommes se trouve sur la colline à l'est.
La forteresse est en cours de construction. Les remparts visibles sont faits de bois. Les maisons en pierres et torchis.

La bataille de Brockness

Dès qu'ils apprennent que leur clan a été attaqué par les goueules, Idwal et ses hommes appellent immédiatement à la vengeance et, si rien n'est fait pour les retenir, chargent immédiatement l'ennemi, aveuglés par le chagrin et la fureur. La moitié d'entre eux sont égorgés durant la bataille.
Les personnages peuvent cependant parvenir à les retenir un peu en leur promettant la tête de leurs ennemis et la gloire, le temps de mettre au point un plan de bataille.

- Les personnages et leurs alliés peuvent aligner une quinzaine de solides guerriers.
- Ils possèdent des chevaux pour une plus grande mobilité, ainsi qu'un bateau leur permettant d'accéder par les marais.
- Ils possèdent des arcs, permettant d'éliminer plusieurs goueules avant le corps à corps.
- Mais tout à coup, surgie d'une masure à demi en ruine, une créature semblable à celle qu'ils ont affrontée dans leur clan se déchaîne sur le champ de bataille (cf. encadré *La créature des goueules*, page 99).
- Lorsque la bataille est engagée, les cinq guerriers survivants réfugiés dans la tour viennent en aide à leurs compagnons.

À noter que si les préparatifs s'éternisent, Idwal brandit son épée et hurle que « *le devoir d'un guerrier est de venger les siens* », avant de charger l'ennemi. Le gardien prend soin de rappeler la puissance de l'épée du guerrier et le fait qu'il affûte son arme après la bataille.

La tour des Brockness

Au sommet de la colline dominant la place forte se trouve une tour picte. C'est un large donjon à double muraille à l'intérieur duquel se sont réfugiés les derniers survivants du clan des Brockness :

- Cinq guerriers valides, ainsi qu'une dizaine de blessés.
- Rhydderch le Roux, roi des Ardencraig. Il est mourant.
- Une douzaine de femmes et d'enfants.
- Le chantre des Brockness, qui réside en permanence dans un refuge sous la tour.

Dès la bataille terminée, Idwal donne ses ordres. Il se comporte comme s'il était roi et à ceux qui lui font la remarque, il rétorque qu'il est chez lui et que c'est son devoir de protéger son clan et surtout de sceller l'alliance des clans, « *maintenant que les Dal Riada ne peuvent faire qu'une bouchée de nous tous !* » Il faut :

- Soigner les blessés.
- Accueillir le clan des Ardencraig.
- Installer tous les chantres en sécurité sous la tour.
- Se préparer à recevoir le clan des McGreyfield, qui doit rejoindre la rencontre.

Les McGreyfield débarquent

Tout à coup, une corne d'alarme résonne du haut de la tour. On signale l'approche d'un grand navire à voile carrée. C'est le bateau du clan McGreyfield, en provenance des landes du nord. Cette expédition est dirigée par Ithel, le roi en personne (cf. encadré ci-contre). Il est accompagné de son chantre-druide, que les hommes nomment Aranhod (cf. encadré ci-contre). Le reste du groupe est composé d'une trentaine de guerriers.
Pour le moment, son chantre-druide reste à bord jusqu'à ce qu'il décide de rejoindre l'assemblée des chantres. Il est en compagnie de sa servante, une réplique d'Eirian qu'il a créée pour le servir et pour retranscrire ses écrits. Il ne connaît évidemment pas la réaction

RHYDDERCH
ROI DES BROCKNESS

Rhydderch signifie « le Roux ». Il est mourant et peut tout juste participer aux palabres. Il meurt quelques heures après la fin de l'assemblée des chantres.

ITHEL
ROI DES MCGREYFIELD

Ithel signifie « le Généreux ». Son surnom lui vient du fait qu'il s'assure toujours que son adversaire est bien mort en ajoutant quelques généreux coups de hache. C'est un homme âgé d'une cinquantaine d'années, ce qui est très vieux pour cette époque.
Il porte sur les avant-bras des tatouages d'un bleu sombre en forme de serpent de mer.
Ce n'est pas une créature des chantres.

Comportement :
Ithel est un roi charismatique et écouté. Il sait pouvoir compter sur la fidélité de ses hommes.
Il attend qu'on le respecte en toutes circonstances et ne supporte pas qu'on mette en cause ses raisons.

Objectifs :

- Ithel est venu de bonne foi risquer sa couronne si cela peut permettre de regrouper les clans et préserver les Pictes.
- Mais quand il découvre que les clans ont été en grande partie décimés, il invoque la loi du plus fort pour les réunir sous sa coupe et initier une dynastie de rois pictes.

Statistiques :

Connaissance	25 % (13/5)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	75 % (38/15)
Action	50 % (25/10)
Commandement	75 % (38/15)

Opportuniste, impétueux, généreux

des personnages lorsqu'ils découvriront l'existence d'un double de la jeune fille enlevée par les goueules.
La compagnie accoste et débarque à proximité de la place forte. Immédiatement, le roi Ithel le Généreux constate dans quel état sont les clans présents ici : Ardencraig, Brockness et Dalaruan ont été massacrés. Dans ses propres rangs, les hommes parlent déjà de malédiction et demandent à leur souverain de quitter cet endroit pour retourner protéger leur propre clan.
Le roi demande à s'entretenir avec le roi Rhydderch le Roux et les chefs des clans présents. Les points évoqués durant les palabres sont les suivants :

- Un rappel de ce que savent les clans (origine présumée des goueules, rencontre des clans, etc.).
- L'augure des Brockness a été tué durant l'attaque des goueules. Elles ont pillé ses parchemins (si les personnages fouillent sa cabane, ils ne découvrent rien de plus que des reliquats de parchemins semblables à ceux découverts chez leur propre chantre).
- En venant ici, le clan McGreyfield a croisé un pêcheur du village de Bronagh qui a parlé d'une nouvelle secte venue d'Irlande qui mange ses morts. Ils l'ont mis à mort, croyant qu'il mentait.
- Les troupes Dal Riada sont signalées dans les environs. On raconte que les Dal Riada se convertissent à cette secte nécrophage. Cela ferait d'eux des alliés des Irlandais et des goueules.
- Que vaut la peau de la reine des goueules que les Ardencraig ont capturée ? Désormais, cette créature semble être l'unique moyen de négocier avec les goueules.

Au milieu des discussions, Idwal le Protecteur évoque bien sûr la rencontre des clans et l'objectif de désigner un nouveau roi. Ithel le Généreux prend immédiatement ombrage de cette proposition. Les personnages sont devant un dilemme :

- Pencher en faveur d'Idwal, mais peut-être en faisant valoir leur propre volonté de devenir roi.
- Donner raison au roi Ithel, donc conforter son autorité et voir s'éloigner la perspective de régner.

À eux de proposer une solution diplomatique qui satisfasse tous les prétendants au trône et assure la sauvegarde des clans.

Eirian, servante du chantre-druide

Objectif de cette scène : créer la confusion dans l'esprit des personnages. En effet, jusqu'ici les personnages pouvaient prétendre comprendre le déroulé des évènements. Mais la présence d'Eirian ne s'explique pas et, surtout, ouvre la voie à des spéculations de toutes sortes. Cette histoire prend un sens inattendu.

Note au gardien : Cette fille porte avec elle le parchemin de son propre nom. Elle sait lire et sait parfaitement qu'elle est une créature du chantre-druide. Elle a dérobé son propre parchemin dans l'espoir de s'enfuir et de se trouver un destin.

Lorsque les personnages découvrent la présence de ce personnage à bord du navire des McGreyfield, le gardien répond à leurs questions exactement comme s'ils venaient de retrouver l'otage irlandaise emportée par les goueules. Elle ressemble en tout point à celle qu'ils ont connue : apparence, timbre de voix, douceur, etc. Mais elle ne connaît pas les personnages.

Quelques indices peuvent rendre perplexes les personnages :

- Les McGreyfield indiquent que cette fille est la servante du chantre-druide.
- Pour couper court aux questions, le chantre-druide fait savoir par l'intermédiaire du roi que cette fille a été découverte à bord d'une épave où se trouvaient des cadavres de goueules (le chantre-druide croit comprendre que ses homologues ont créé une fille identique et ment aux personnages).

Puis on se moque de ces personnages qui s'intéressent d'un peu trop près à cette fille et pas assez aux affaires des clans !

ARANHOD
CHANTRE-DRUIDE

Aranhod signifie « la Grande Roue », en référence à l'un des artefacts du dieu-druide (cf. *Croyances*, page 111). Il dissimule son apparence derrière une large toile de lin qui recouvre tout son corps. Lorsqu'il veut saisir quelque chose, ses mains emportent le bout de tissu avec elles.

Important
Le chantre-druide a créé une réplique d'Eirian pour le servir. Elle ressemble en tout point à la jeune fille que recherchent les personnages. En effet, les chantres utilisent des principes de création semblables et il peut arriver qu'ils créent des personnages identiques. Bien entendu, elle ne les reconnaîtra pas.

Comportement et sortilèges
Comme les autres chantres, Aranhod essaie de manipuler la nature de cette planète. Mais là où ses semblables torturent les plantes, il est parvenu à établir un genre de contact mental avec elles. De ce point de vue, c'est un druide dans le vrai sens des mots. Il est capable de certains prodiges liés à la nature, ce qui force l'admiration des membres du clan :

- **Empêtrement d'algues**. Commande aux algues de se resserrer. Généralement, elles se resserrent autour des chevilles ou des jambes des victimes, allant jusqu'à provoquer leur noyade.
- **Chute de branchages**. Fait s'écrouler les branches mortes ou à demi mortes d'un arbre. Selon la taille, cela peut provoquer un simple ralentissement de la victime, sinon de sévères blessures.
- **Lire les traces**. Permet de mieux deviner les traces laissées par les hommes ou les animaux (+40 % de la compétence **Suivre une piste**).

Objectif

- Identiques à ceux des chantres : quitter cette planète.

L'assemblée des chantres

À l'abri du regard des clans, les personnages peuvent organiser le transfert de leurs chantres jusqu'à une salle installée sous la tour. Les McGreyfield font de même avec leur chantre-druide. L'assemblée se tient dans un endroit semblable à la grotte qu'ont quittée les chantres des Ardencraig.
D'un ton solennel, les chantres font alors de nouvelles révélations.

- « *D'autres créatures viendront. Et avec elles d'autres malheurs. Elles sont les esclaves enfuies d'un navire échoué. Elles se sont nourries des morts d'un ancien champ de bataille et paient ce sacrilège de leur salut.* »
- « *Une secte nécrophage venue d'Irlande a déjà converti les rois du Dal Riada. Il est concevable que les mangeurs de morts s'entendent et s'allient en une armée qui dévorera nos terres et nos enfants.* »
- « *Il existe cependant un moyen de vaincre les goueules. L'épave du navire échoué sur l'île pourrissante contenait une pierre gravée. C'est un sortilège qui assurait la sécurité de l'équipage, mais il ne fut jamais lancé.* »
- « *Cette pierre se dresse maintenant parmi d'autres dans un cercle de pierres. Il faut aller sur place et trouver ce sortilège.* »
- « *Eirian, qui sait lire et écrire, accompagnera l'expédition. Elle saura recopier les signes sur la pierre et les ramènera jusqu'ici. Alors seulement nous pourrons menacer les goueules !* »

Le roi des McGreyfield et le roi des Brockness donnent leur accord. Ils ajoutent que les clans devront se replier dans cette place forte. Pour ne pas affaiblir cet endroit, chaque clan va désigner quatre guerriers qui escorteront Eirian jusqu'à la pierre.

La mort du roi des Brockness

Quelques heures après la fin de l'assemblée, on annonce la mort du roi des Brockness. Tous les chefs de famille présents et le souverain des McGreyfield lui rendent hommage. Le gardien peut profiter de cette occasion pour libérer quelques griefs entre les clans ou faire remettre en cause les accords qui viennent d'être conclus.

Déjà, Idwal le Protecteur choisit parmi ses guerriers ceux qui l'accompagneront.

TROISIÈME PARTIE - L'ÎLE POURRISSANTE

Préparer l'expédition

Le roi des McGreyfield ne cède pas son grand navire. L'expédition va devoir prendre l'un des bateaux avec lesquels les Ardencraig sont arrivés jusqu'ici. Il faut une longue journée de navigation pour rejoindre l'île pourrissante. Les navigateurs savent qu'elle se trouve quelque part au nord-ouest, car c'est une zone que tout le monde évite.
Pour rappel, l'équipage complet comporte quatre membres de chaque clan, soit douze combattants, ainsi qu'Eirian et la reine des goueules captive.

Le sort de la reine des goueules

Les clans peuvent discuter du sort à réserver à la reine de goueules :

- L'exhiber sur les remparts afin de dissuader les goueules d'attaquer. Cela pourrait aussi les faire venir.
- La tuer pour que les goueules ne cherchent plus à la libérer. Cela pourrait aussi attiser leur colère.
- L'emmener en expédition pour servir d'otage sur leur territoire. Mais peut-être que ces créatures l'ont déjà remplacée par une autre souveraine.

Cette reine est intelligente. Elle voit dans les préparatifs de l'expédition le moyen de rejoindre son peuple. Elle peut donc décider d'ouvrir le dialogue avec l'un des personnages :

- Elle sait où les goueules ont emporté les parchemins (au centre de la forteresse goueule). Elle peut y conduire les personnages. Elle propose d'échanger sa liberté contre son aide.

Rappelons qu'elle recherche toujours du sang royal et que cette quête personnelle peut aboutir à diverses situations :

- Elle facilite le voyage du roi des McGreyfield afin de lui voler son sang, dernier composant pouvant lui permettre de devenir humaine.
- Elle renforce son alliance avec le personnage le plus susceptible de devenir le nouveau roi, pour les mêmes raisons que ci-dessus.
- Etc.

L'aiguisoir d'Idwal

Les personnages les plus perspicaces peuvent avoir percé le secret de l'aiguisoir. Idwal connaît très bien le pouvoir de sa pierre, mais le nie et ne le partage pas. Si les personnages demandent à l'utiliser pour renforcer le pouvoir de leurs armes, le protecteur leur rit à la face et réclame que ces fous marchent devant.

Quoi qu'il en soit, le gardien peut envisager la mort d'Idwal le Protecteur. Au préalable, il doit rendre visible le pouvoir de son épée du Protecteur, afin de réveiller la curiosité et la convoitise des personnages. Il peut être attaqué sournoisement par une goueule dans le village de Bronagh, sur l'île pourrissante, etc.
L'objectif est que les personnages se mettent en tête de récupérer cette épée merveilleuse pour découvrir que son véritable pouvoir est ailleurs…

Le village de Bronagh

Le nom de ce village est apparu plusieurs fois durant cette aventure. Il est possible que l'expédition décide de se rendre sur place. Le village est situé à une journée de marche vers le nord. C'est un village de pêcheurs situé dans une anse abritée.
L'endroit est d'une pauvreté et d'une saleté repoussantes, même pour des guerriers pictes habitués à vivre à la dure. Les maisons délabrées sont faites de torchis et de branchages. Les poissons sèchent en puant, suspendus à des montants de bois. Mais a priori tous les habitants sont partis ou ont été tués.

Vue des abords du village



Les pisteurs font remarquer que la boue qui a tout envahi est profondément marquée par de profondes empreintes récentes. Ce sont des traces de goueules. Tous leurs pas se dirigent vers la plage de vase où elles ont probablement embarqué dans les bateaux des pêcheurs après avoir dévasté cet endroit.
Il reste cependant un survivant ! Sa masure s'est écroulée sur lui durant l'attaque et il a été épargné. C'est un vieil homme mourant qu'on ne pourra sauver. Avant de trépasser, il peut confier ce qu'il sait aux personnages :

- « *Il y a une lune, un étranger est arrivé par bateau. Il priait un dieu inconnu et parlait une langue que personne ne comprenait.* »
- « *Mais il avait de l'or, alors un marin l'a conduit où il voulait aller, sur l'île pourrissante.* »
- « *Là, l'étranger a réussi à convertir les créatures à son dieu. Elles aussi avaient de l'or pris sur les cadavres d'un ancien champ de bataille. Alors il les a ramenées jusqu'ici avec l'aide du marin. Dans la nuit, elles ont volé tous les bateaux.* »
- « *On a pendu l'étranger pour ça. Et on a coupé les mains du marin.* » Il montre ses moignons.
- « *Mais les créatures sont toutes revenues en ramenant leurs sœurs. Elles ont pillé le village. J'ai survécu en restant caché ici.* »

Ce récit apprend de quelle manière les goueules sont parvenues à quitter leur île. Il confirme également l'existence d'une secte inconnue qui prie un dieu capable d'attirer les goueules (en réalité, les goueules n'ont que faire de ce dieu, mais la reine a profité de l'opportunité de la venue du bateau pour quitter l'île).

L'île pourrissante

Après une journée de navigation, le bateau de l'expédition arrive en vue de l'île pourrissante.
Elle est appelée ainsi car la maigre végétation qui y pousse semble se mettre à pourrir irrémédiablement dans les eaux saumâtres de larges tourbières. La grève est formée par une bande de vase où l'on s'enfonce jusqu'aux genoux. Plus loin, les herbes folles disputent le terrain aux rochers qui dépassent de marais brumeux. Autrefois, les Pictes affrontèrent leurs ennemis sur cette terre. Les goueules se nourrissent encore de leurs cadavres.
Aucune sentinelle ne monte la garde. Il est plus que probable que les créatures préfèrent voir débarquer les intrus.
Les chantres ont indiqué que la pierre gravée qu'ils recherchent se trouve dans un cercle de pierres.
Les personnages peuvent décider de débarquer rapidement afin de se mettre à la recherche des pierres levées. Ils peuvent également décider de naviguer aux abords de l'île dans l'espoir d'apercevoir le cercle. Dans les deux cas, quatre hommes restent en permanence à bord du bateau et au large, afin de préserver l'unique moyen qu'ils ont de retourner chez eux.

Le cercle de pierres levées

Après quelques heures de recherches, l'expédition découvre enfin le cercle de pierres. Celui-ci est situé à proximité d'un bois qui grimpe vers des collines grisâtres. Mais en s'approchant, on peut remarquer que toutes les pierres ici présentes portent des inscriptions dans une langue inconnue. Heureusement, Eirian sait reconnaître les signes qu'elle doit recopier, car les membres de l'expédition ne sont pas assez nombreux pour emporter la pierre.
Comme convenu, la jeune femme commence à recopier les signes sur un parchemin. Mais tout à coup, l'un des guerriers postés en sentinelle donne l'alerte ! Une grande troupe de goueules vient de quitter le bois et se dirige dans leur direction. Elle sera sur eux dans très peu de temps, mais le terrain est à découvert et le groupe sera immédiatement repéré s'il quitte le couvert des pierres !

Le navire de pierres

Le salut des personnages se trouve au centre du cercle. S'ils ont pris la peine d'explorer le site, ils ont pu découvrir un empilement de grandes pierres dissimulant un passage. S'ils sont pris au dépourvu, c'est la reine des goueules elle-même qui leur indique l'existence de ce refuge providentiel (elle souhaite tirer le meilleur parti de la présence des hommes et préfère obtenir leur confiance).
En quelques instants, tous les membres de l'expédition disparaissent sous la pierre. Celle-ci cache une ouverture qui débouche sur un large espace. Le cas échéant, le groupe peut couvrir sa retraite en refermant l'accès à l'aide d'une large pierre. Idwal, le roi Ithel et leurs hommes se mettent en garde à proximité de l'entrée, préférant affronter les goueules une par une si nécessaire.
Cela laisse l'opportunité aux personnages d'explorer cet endroit à la lueur des torches. L'espace dans lequel ils se trouvent et en fait un tunnel qui va en s'élargissant et qui descend en pente douce. Par endroits, on distingue le reflet des torches dans quelques flaques d'eau provenant d'infiltrations. Les personnages peuvent être intrigués par les empilements de certaines pierres. Ceux-ci n'ont visiblement rien de naturel et semblent plutôt signifier que cet endroit a été aménagé.

Note au gardien : Les personnages ont découvert le vaisseau organique échoué des chantres. Avec le temps, l'organisme s'est pétrifié mais peut toujours être réparé. S'ils l'explorent, ils vont d'abord avoir l'impression de visiter une grotte, mais les descriptions apportées par le gardien doivent leur faire se rendre compte qu'ils sont en fait à l'intérieur du navire échoué de la légende.


Les crocs du vaisseau organique forment maintenant un cercle de pierres levées



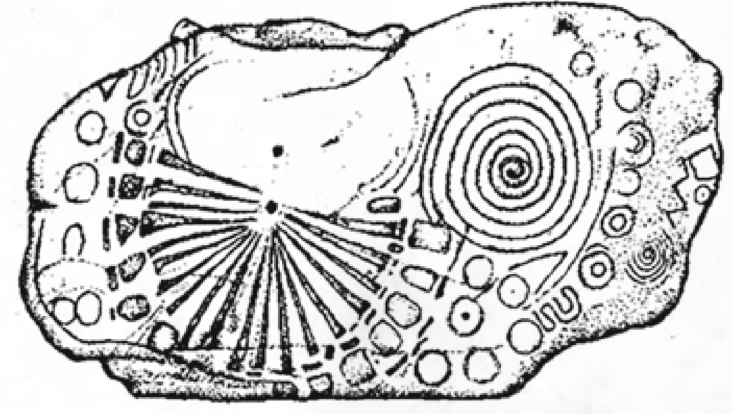


La porte de pierre, gravée de symboles étranges

- **Les ossements des esclaves**. La première étape est la découverte d'ossements sur le sol. Ce sont les restes des esclaves morts durant le naufrage. Certains sont toujours enchaînés à l'aide d'étranges anneaux de cuir. Ils sont de plus en plus nombreux au fur et à mesure que l'on progresse.
- **La porte de pierres**. La deuxième est la découverte de colonnes de pierres encadrant des larges dalles gravées de symboles étranges. Ce sont des cercles entremêlés, mais leur signification échappe aux personnages. En revanche, ils peuvent s'apercevoir que la grotte continue derrière ces dalles, qui servent en quelque sorte de portes.
- **La carte stellaire**. La grotte s'élargit encore pour déboucher sur un espace aux parois recouvertes de dalles gravées. Cette fois-ci, certaines gravures sont plus évocatrices : cela ressemble à une carte des étoiles comme la feraient des marins qui navigueraient la nuit. Il est possible que certains personnages reconnaissent des constellations, en revanche, certaines formations stellaires leur sont inconnues. De plus, il est possible de deviner les symboles représentants les étoiles, mais d'autres symboles restent inexpliqués : d'autres mondes ? D'autres êtres ? L'au-delà ?
- **Les silhouettes peintes**. Plus loin encore, la grotte s'enfonce dans les eaux. Rapidement, les personnages progressent dans une eau salée qui leur monte aux genoux, puis au torse, etc.

Cependant, les plus curieux peuvent encore faire une étrange découverte. Cette fois-ci, les pierres ne portent pas des gravures, mais des peintures. Celles-ci représentent des créatures à la silhouette inquiétante et aux orbites profondes. Elles ne sont certainement pas humaines.

La carte stellaire des chantres



Les personnages doivent maintenant faire le lien avec l'ancienne légende du navire échoué contée par l'augure. Ils ont tous les éléments pour se rendre compte qu'ils sont peut-être à l'intérieur du navire échoué. Mais de quoi est-il fait et d'où vient-il ? Et qui sont réellement les chantres ?

Si les personnages ne parviennent pas à conclure, la reine des goueules peut maintenant leur apporter une autre lecture de la légende :

« *Ceci est le navire des chantres. Avant qu'il n'échoue ici, c'était un navire de chair et de sang qui se nourrissait des esclaves créés par les chantres. Car là est leur pouvoir. Montre-leur qui tu es, Eirian.* » En prononçant ces derniers mots, la reine se tourne vers la jeune fille.

Tremblante, la captive irlandaise montre alors le parchemin sur lequel est écrit son nom.

« *Je suis une créature créée par les chantres pour les servir. En mettant mon nom sur le parchemin, ils me donnent la vie. Pour cette raison, vous avez connu une autre comme moi. Créée pour servir votre clan.* »

Le gardien peut ajouter l'élément suivant : l'aiguisoir de Idwal provient du vaisseau de pierre. Durant le scénario, les personnages peuvent avoir remarqué que l'aiguisoir est gravé de signes et émet de petites étincelles bleues lorsqu'il affûte une lame. Le même genre de pierres peut être découvert dans le vaisseau de pierre si les personnages ne sont pas parvenus à récupérer celle du Protecteur.

Les pierres de Knowth

La « carte stellaire » utilisée dans ce scénario est une pierre gravée authentique. Elle provient d'un complexe de tombes néolithiques situées en Irlande, dans la vallée de la Boyne. C'est l'un des plus riches gisements de cette période. Plus de deux cents pierres gravées ont été découvertes dans ces environs. Certaines d'entre elles représentent les cycles de la Lune, d'autres des figures stylisées comme les traditionnels cercles concentriques.

Les goueules emportent la pierre

Pendant que les personnages explorent la grotte, les goueules sont arrivées dans le cercle de pierres. Si les personnages se sont montrés rapides et ont refermé le passage par une pierre, les créatures se concentrent sur leur tâche. Dans le cas contraire, le gardien peut organiser une brève attaque (et faire disparaître Idwal si cela n'a pas encore été fait). Mais les goueules ne resteront pas là.



Représentation très ancienne des chantres, créatures extra-solaires



Elles sont venues emporter la pierre convoitée par les personnages afin de conduire leurs propres recherches. Rapidement, elles descellent la pierre comme on enlève une dent d'une gencive pétrifiée et l'emportent en la tirant avec des cordes, chose que la douzaine de Pictes ne pouvait entreprendre.
Elles se dirigent droit vers leur tanière et font glisser la pierre sur le côté est de la structure, pour la dresser dans un vaste espace. À ce moment-là, la plupart des goueules sont rassemblées dans cette zone (sur le côté droit du plan, cf. page 108). Les personnages peuvent donc tenter d'entrer dans la citadelle sans être repérés.

La tanière des goueules

Ce scénario offre plusieurs conclusions possibles, selon les décisions des personnages. Pour conclure cette histoire, le gardien doit savoir que :

- Quand le vaisseau s'est écrasé, les goueules ont emporté une grande partie du savoir des chantres. En particulier, les parchemins sur lesquels sont inscrites leurs propres existences. Mais à l'époque, elles étaient incapables de les déchiffrer.
- Avec le temps, les goueules, et en particulier la reine, sont parvenues à interpréter certains sortilèges. C'est avec eux qu'elles sont parvenues à créer une créature pour affronter leurs ennemis.
- Les goueules ont pillé les bibliothèques des augures. Elles ont donc emporté les parchemins et, parmi eux, les documents décrivant l'existence des quatre personnages de cette histoire (les personnages prétirés). Elles ont également emporté Eirian, celle du début de l'histoire, ainsi que son parchemin.
- Tous ces documents sont regroupés dans la bibliothèque installée au cœur de la tanière des goueules. C'est également là qu'Eirian effectue désormais les lectures des parchemins pour les goueules.
- La pierre gravée recherchée par les chantres ne permet pas de neutraliser les goueules. Elle peut en revanche soigner le vaisseau organique des chantres. C'est pour cette raison qu'Eirian a la charge de recopier le sortilège.
- Les goueules ignorent le véritable pouvoir de cette pierre et l'ont emportée afin de percer les secrets des chantres, en demandant à leur Eirian de traduire la pierre.

Ces éléments permettent au gardien de mener les personnages jusqu'à la conclusion de cette aventure.

Important : Si l'on détruit le parchemin qui porte le nom d'un personnage créé par les chantres, on détruit également ce personnage ! Cela signifie par exemple que les goueules peuvent tuer leur Eirian. Mais surtout que les personnages doivent préserver leur propre parchemin le moment venu, et qu'ils pourraient enfin détruire la horde des goueules en mettant le feu à la bibliothèque...

La citadelle de pierres

La citadelle des goueules est formée de larges pierres juxtaposées. Les murs sont formés par les pierres dressées et, par endroit, d'autres pierres ont été posées par-dessus pour recouvrir la tanière. L'ensemble forme une vaste structure percée de nombreux passages. La largeur de ces passages varie de 50 cm à 2 mètres.
Au centre de l'édifice se trouve la bibliothèque, où sont entreposés tous les documents. En particulier les parchemins portant les noms des quatre personnages !

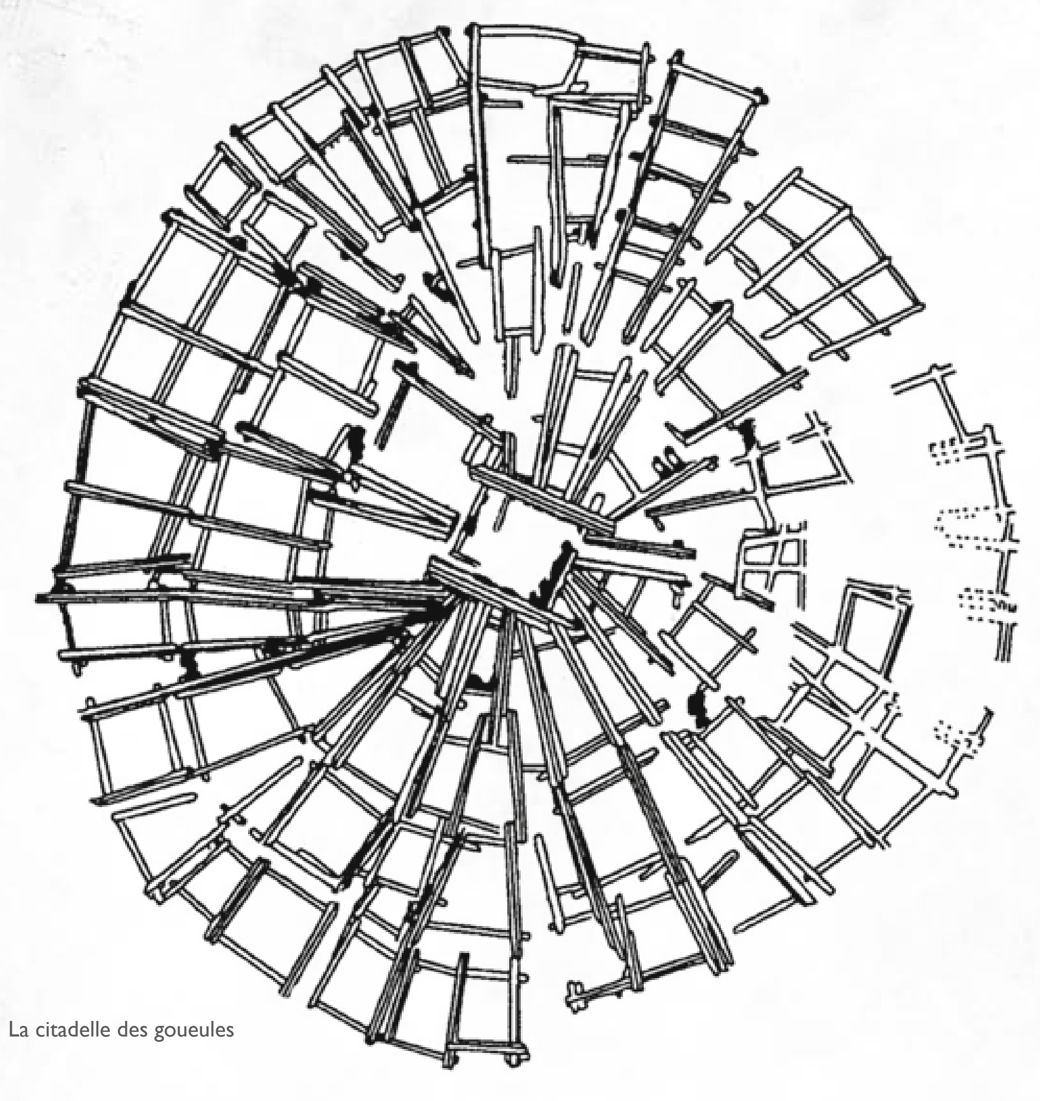
En se montrant discret, il est possible d'entrer et de circuler à l'intérieur du bâtiment. En observant attentivement le plan, on peut remarquer que des couloirs sinueux permettent de pénétrer dans la citadelle jusqu'à son centre.
L'intérieur de la citadelle est à peine éclairé par la lumière du jour qui passe entre les pierres. Le sol est jonché d'ossements et de débris de toute sorte baignant dans la boue. Il règne une odeur de chair putréfiée.
Durant leur périple à l'intérieur des murs, les personnages peuvent être confrontés à divers évènements :

- Deux goueules surgissent au détour d'un couloir. Leur stupeur donne un léger avantage aux personnages qui peuvent tenter de les éliminer immédiatement.
- Un groupe de six goueules dévore une carcasse autour d'un feu. Il vaudrait peut-être mieux contourner cet obstacle que risquer de donner l'alerte.
- Etc.

La proposition de la reine

À cette étape de l'histoire, la reine ne sait pas encore que les personnages sont également des créatures des chantres. Selon la tournure des évènements, elle peut donc proposer plusieurs accords. Bien entendu, cela se fait hors de la présence des clans McGreyfield et Brockness, qui lui fendraient le crâne.

- Elle peut aider les personnages dans leur quête, mais en retour elle propose une alliance de sang royal. Pour les



La citadelle des goueules

personnages, cette proposition est l'occasion d'apprendre que le sang royal est un composant de sort qui permet aux créatures des chantres d'obtenir leur « liberté ». Ce terme permet de rompre avec la notion d'esclave et inclut peut-être le fait de devenir véritablement humain, mais personne n'a jamais lancé ce sortilège.

Si elle est présente lorsque les personnages découvrent leur véritable origine, elle peut proposer une alliance semblable, mais en indiquant qu'elle et eux sont du même clan !

- Le fait que les personnages aient été créés par les chantres fait d'eux leurs esclaves. Ils sont donc frères des goueules et n'ont donc plus aucune raison de servir les chantres.

Vers la fin de cette aventure

Parmi les dénouements possibles, voici un exemple de déroulement pour conduire cette histoire à son terme :

- Les personnages peuvent décider de suivre les goueules jusqu'à leur tanière pour achever leur mission en recopiant le sortilège sur la pierre.
- La reine est toujours la souveraine des goueules et les Pictes peuvent la menacer de mort pour se frayer un chemin.
- Soudain, les personnages découvrent la présence de la première Eirian près de la pierre. Elle recopie les signes gravés puis se rend jusqu'à la bibliothèque installée au centre de la citadelle.
- En la suivant, les personnages découvrent que tous les parchemins sont regroupés ici. Les deux Eirian sont désormais confrontées l'une à l'autre et les Pictes peuvent tenter de comprendre les raisons de leur existence.
- Les personnages découvrent des centaines de parchemins portant le nom des goueules.
- Mais surtout, l'un d'eux met au jour quatre parchemins portant les noms des quatre personnages ! Cet « instant de la révélation » est détaillé plus bas.
- Au même moment, des goueules s'aperçoivent de la présence des intrus et donnent l'alerte. Les centaines de créatures présentes dans la citadelle convergent vers le groupe.
- Les guerriers pictes s'apprêtent à livrer leur dernier combat. Le roi Ithel meurt l'épée à la main.
- Les personnages savent qu'ils sont condamnés. Mais la Reine propose à nouveau son alliance de sang royal : un pacte avec le futur roi et elle les laisse vivre !
- Eirian s'interpose. Alors la reine lui arrache son parchemin et le déchire devant elle. La jeune fille meurt déchirée en deux !

Désormais, les personnages doivent décider de leur destin :

- Tuer toutes les goules en détruisant leurs parchemins.
- Convenir d'un pacte avec les créatures.

L'instant de la révélation

La découverte des parchemins portant les noms des quatre personnages constitue le point de bascule de cette histoire. En apprenant qu'ils sont des créatures créées par les chantres, les personnages peuvent remettre en cause tout ce pour quoi ils se battent ou décider de continuer malgré tout. Bien entendu, cette révélation se produit au plus fort de l'apogée de cette histoire, afin que les Pictes réagissent très vite, au risque de commettre l'irréparable.

Épilogues

Le final de cette aventure n'est pas seulement dans l'apogée du dernier affrontement. Il est surtout dans l'image que chaque personnage va conserver de la toute dernière scène qui lui est personnellement destinée. Le gardien peut inventer des épilogues adaptés à chaque Picte, sinon lire une conclusion à chacun d'eux parmi celles proposées ci-dessous, selon le destin qu'il s'est choisi ou a subi.

Roi des Pictes

Tu es désormais le roi d'un clan de Pictes. Ce soir, ton clan festoie en ton honneur. Assis sur un large trône en bois de chêne, tu savoures l'ambroisie des souverains dans une coupe d'or. Pour cette nuit, les torches repoussent les ténèbres et tu reçois les hommages des ambassadeurs des clans soumis à ta loi. L'un après l'autre, les émissaires déposent à tes pieds de précieuses étoffes, l'ambre gris des baleines du nord, des épées d'un acier étincelant, ou des épices venues de contrées inconnues.

L'un d'eux tend vers toi un calice de métal pourpre et te dit : « *Tu as bien œuvré, créature des chantres. Et maintenant, je viens chercher ce qui a été convenu avec eux il y a fort longtemps : ton sang royal !* »

Augure des hommes

Tu te présentes devant les derniers chantres pictes. L'un d'eux tient entre les mains un parchemin de vélin sur lequel sont tracés des symboles indéchiffrables. Il plonge son ongle dans l'encre et s'apprête à compléter le parchemin.

« *Tu connais des secrets insoupçonnés mon ami. Et nous jugeons que tu es digne de devenir l'augure des hommes afin de connaître les secrets de l'avenir.* »

Il trace quelques lignes sur le vélin et ton esprit s'ouvre immédiatement à des visions qui bouleversent ton entendement. Tu sais désormais lire les signes dans les étoiles et les lueurs dans le ciel, mais ce qu'elles te révèlent sur le destin du monde te fait chanceler au risque de sombrer dans la folie !

Tueur de goueules

Ce que tu as découvert confirme l'enseignement des chantres. Tu ignores l'origine des goueules, mais tu sais qu'elles ne sont ni humaines ni animales. Elles ont échoué sur ta terre natale et fouillent le sol à la recherche des tombes des hommes pour se repaître de leurs chairs putréfiées. Alors tu les chasses pour empêcher ce sacrilège.

Ta quête t'a conduit sur les rivages d'Irlande où tu surprends l'une de leurs cérémonies abjectes. Tu as suivi le chef de la cérémonie pour l'étrangler silencieusement dans l'ombre, tandis que dans son dernier souffle, il remettait son âme à son dieu inconnu et unique. Il ne fait aucun doute pour toi que les goueules se cachent dans les rangs de cette secte inconnue qui prend les âmes des vivants et dévore les morts ! Car ce sont bien les mots qu'il a prononcés :

« *Buvez, ceci est mon sang. Mangez, ceci est mon corps.* »

Mémoire des druides

Tu es le druide des Pictes. Le clan te voue un respect craintif et admiratif. Aujourd'hui, tout le monde est rassemblé dans le cercle de pierres levées car tu célèbres avec eux l'arrivée du solstice. Les flambeaux projettent ton ombre aux alentours et les clameurs s'élèvent sous la lune. Mais la tradition orale est faillible, alors il te faut apprendre les signes gravés dans la pierre. Car ces mots ne meurent pas et portent en eux le savoir des chantres bienfaiteurs.

Tu dois te souvenir des mots. Tu dois transmettre les rituels aux générations futures. Jusqu'à ce qu'on jour peut-être, à force d'être redits et répétés, les navires de pierres soient réparés et que les chantres puissent repartir chez eux…

Autres destinées…

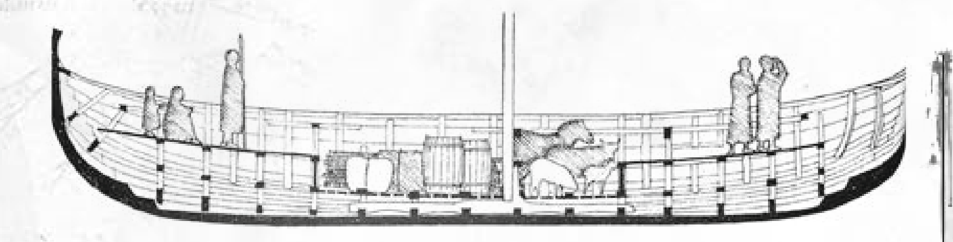
Le gardien peut décider de proposer d'autres destins aux personnages :

- **Otage**, pour sceller une alliance en vue d'un mariage royal avec les Dal Riada ou les Irlandais.
- **Pilleur de tombe**, afin de dérober le sang royal et l'échanger aux goueules contre leur captive irlandaise ou tout autre personnage.
- **Navigateur**, afin de ramener les goueules jusqu'à leur terre d'origine.
- Etc.

Récompenses

En principe, ce scénario destiné à des personnages prétirés n'attend pas de suite. Mais si le gardien souhaite poursuivre les aventures, il peut octroyer une récompense de 1D6 points de SAN à tous les personnages.





Connaissance des Pictes

« Malheur à qui passe devant un cairn sans y déposer la pierre du dernier salut. »
Proverbe gaélique

Toutes les informations présentées ici peuvent être partagées avec les joueurs. Elles ne rendent pas hommage à la richesse historique et culturelle des peuples de cette région, mais permettent simplement aux personnages de mieux connaître le monde dans lequel se déroule cette aventure. En revanche, la carte est juste un aide-mémoire pour le gardien. Les Pictes de cette époque imaginent les contours de leur pays au jugé et les distances en nombre de jours de marche.

Les peuples d'Écosse

Nous sommes au VIe siècle de notre ère. En ces âges sombres, l'Écosse est essentiellement peuplée par les Pictes au nord et à l'ouest, les Gaels, les Britons et les Angles au sud. Ces peuples entretiennent des relations avec les habitants de l'Irlande du nord-est, qui parlent le gaélique.
Les Pictes habitent une région appelée le Pictland et sont composés d'une douzaine de clans. Ils parlent une langue proche du celtique. Ils tirent probablement leur nom des Romains qui les appelaient les « hommes peints », tandis qu'ils tentaient de conquérir « l'île des Brumes » : la Grande Bretagne.
Plus tard, les Pictes seront absorbés par les Dal Riada, qui bâtiront un royaume qui enjambera la mer jusqu'en Irlande. Leur langue aussi disparaîtra, remplacée par le gaélique. Dans le même temps, l'évangélisation de l'Écosse et l'alliance entre l'église chrétienne et les royaumes Scots et Dal Riada scellera le sort des Pictes.

Historique

Antiquité

122 : Construction du mur d'Hadrien pour protéger la province romaine de Bretagne (actuelle Angleterre) contre les incursions des Pictes.

364 : Les Pictes franchissent le mur d'Hadrien.

410 : Les Romains abandonnent la province de Bretagne aux Pictes.

Haut Moyen Âge

449 : Les Jutes, en lutte contre les Pictes et les Scots, fondent le royaume du Kent au sud-est de la Bretagne.

503 : Fondation du royaume de Dal Riada.

Courant du VIe siècle, déroulé du présent scénario.

563 : Saint Colomba fonde un monastère dans l'île d'Iona. Début de l'évangélisation de l'Écosse.

Une société de chefs de guerre

Avec le départ des Romains, les rois pictes s'établissent sur des territoires de taille variable. On combat pour obtenir des richesses et affirmer son pouvoir, comme c'est le cas lorsqu'une famille rivale contexte l'héritage d'un royaume. Les clans développent des techniques de combat qui utilisent toute une panoplie d'armes anciennes, parfois associées à l'utilisation de chevaux ou de chariots. On combat sur terre, mais aussi en mer, grâce à des navires de bois recouverts de peaux, en agressant des navires marchands ou en abordant des navires ennemis.
Les chefs de guerre conquièrent par la force une zone qu'ils sont capables de contrôler et de protéger. Ils s'assurent le maintien des accords en emportant des otages ou en mariant leurs filles avec des princes ou des sœurs de rois.
Les populations soumises doivent une rente en nourriture ou en service militaire en échange de la protection du seigneur contre les raids d'autres clans ou de pillards.

Des peuples tournés vers la guerre

Les clans organisent leurs structures et leurs ressources pour faire la guerre. On élève des fortins au sommet de promontoires ou en s'appuyant parfois sur les ruines d'anciens édifices romains. Les premières forteresses possèdent des remparts de bois hérissés de pointes de fer, parfois doublés et comblés avec de la terre ou des pierres. On bâtit des îlots artificiels appelés « crannogs ». Ce sont des demeures fortifiées construites sur pilotis qui deviennent parfois le centre d'un pouvoir royal ou spirituel.
Les maisons royales se hiérarchisent et organisent les obligations militaires de leurs sujets. Les clans doivent livrer des guerriers à leur roi pour conforter son pouvoir. Les combattants sont organisés en groupes entraînés et déterminés, mais sans grande innovation militaire. On élève des chevaux, on fabrique des armes et on se met en quête de reliques porteuses de pouvoirs magiques.

Les tribus pictes

Il reste peu de témoignages de cette époque lointaine. Quelques noms de tribus pictes sont cependant parvenus jusqu'à nous.

Anavionenses : Tribu proche du Mur d'Hadrien.

Attecotii : Le « Vieux Peuple ». Peut-être originaire des Hébrides.

Boresti : Peuple cité par Tacite.

Carnonacae : « Le Peuple des Cairns » habite le Ross Occidental et les vallées jusqu'à l'île de Skye.

Corionototae : Probablement sur la côte est, non loin du Mur d'Hadrien.

Creones : « Les Frontaliers », installés au sud des Carnonacae.

Damnonii : « Les Profonds ». Peut-être une tribu de mineurs.

Epidii : « Les Hommes-Chevaux », qui résident dans la région du futur Argyll.

Iathi : Cités Dio Cassius vers 197. Semblent avoir habité à l'ouest des Ochil Hills, notamment à Dumyat, et Myot Hill. Ils sont les adversaires des Angles au VIIe siècle.

Novantae : Les « Hommes Vigoureux ».

Selgovae : Les « Chasseurs ».

Smertae : Implantés dans la région de Carn Smeat et peut-être dans le Sutherland.

Taezali : Tribu située dans les vallées d'Angus à Buchan.

Votadinii : Les « suivants de Fothad ».

D'autres tribus plus au nord : Vacomagi, Decantae, Lugi, Smertae, Cornovii, Caledonii.

Note : Dans le scénario, les noms des clans pictes s'inspirent de références historiques, mais n'empruntent pas les noms des tribus.

Des clans en héritage

Les rois pictes transmettent leurs pouvoirs et leur titre à leurs héritiers directs. En l'absence de ces derniers, le trône fait l'objet de tractations entre les familles et parfois de conflits. Chez les Dal Riada, les successeurs sont désignés parmi les membres éligibles de puissantes familles, qui négocient entre elles. Le fils d'un roi hérite rarement de son père.



Croyances

L'appui du mysticisme

Les druides et les augures associent leurs pouvoirs à ceux de leurs souverains. Les premiers connaissent les cycles de la nature, les saisons et le mouvement des astres. Ils prient les esprits de la forêt, animaux, plantes et créatures mystérieuses, et célèbrent des fêtes annuelles liées aux cycles du soleil et des moissons.
Les devins interprètent les évènements et les signes pour tenter de percer les secrets de l'avenir. Présages favorables ou néfastes peuvent peser sur les décisions : guerre, mariage, alliance, etc.

Coutume religieuse ou guerrière ?

Le sang est un composant important de certaines pratiques préalables à la bataille où à d'autres évènements de la vie du clan. Il est offert aux esprits de la nature et par les devins dans certains rituels.
Il est fréquent de conserver la tête des ennemis vaincus au combat. Les trophées sont exhibés comme preuve de la victoire et de la bravoure du combattant. Ces hauts faits peuvent jouer un rôle dans la détermination de la succession à la tête des clans.

Le dieu-druide

Le Dagda est le dieu-druide du panthéon picte et irlandais. C'est le dieu des légendes et du savoir. Il règne sur le temps, sur les éléments, ainsi que le Sidh, l'autre monde. Il possède plusieurs artefacts aux fonctions spécifiques :

La harpe magique est un instrument qui connaît toutes les mélodies et peut jouer seul. Dans une légende celtique, il peut jouer l'air des lamentations pour faire pleurer les femmes et l'air du sommeil pour endormir les armées.

Le Chaudron est un artefact magique servant de creuset à l'élaboration de filtres, à la résurrection et même à la conception de créatures vivantes. Il est à l'origine de la légende du Graal.

La roue symbolise la puissance cosmique. Elle rend sourd celui qui l'entend et aveugle celui qui la voit.

La massue peut écraser neuf hommes d'un coup. Elle peut tuer par un bout et ressusciter par l'autre. Elle laisse dans le sol un sillon qui sert de frontière entre les mondes.

La Banshee

La Banshee tient son nom du gaélique « Bean Sidh ». Le « Sidh » désigne un tertre donnant accès au royaume des morts. C'est un esprit féminin venu de l'au-delà pour annoncer la mort. Elle peut prendre l'apparence d'une jeune fille, d'une femme ou d'une vieille femme, faisant référence à la triple apparence de déesse de la mort : Badhdh, Macha et Mor-Riognain.
On la connaît également sous le nom de « lavandière », car elle lave les vêtements tachés de sang de celui ou celle dont elle annonce la mort en hurlant.

Les Bleaters

Les Bleaters sont des âmes en peine endeuillées. Elles sont originaires de l'île d'Arran, un petit territoire proche des Hébrides, à l'ouest de l'Écosse. Ces créatures, très souvent noyées en mer, n'ont pas trouvé le chemin vers l'au-delà et pleurent leurs proches disparus.
Sur l'île d'Arran se trouvent également des cercles de pierres levées, surtout à Machrie Moor, à l'ouest, qu'on associe à des géants.

Le Kelpie

Le Kelpie est un esprit qui hante les rivières et les lochs. Il a l'apparence d'un cheval noir, mais a la peau semblable à celle d'un phoque et la crinière mêlée d'algues. C'est une créature maléfique qui emporte ses cavaliers jusque dans les points d'eau pour les noyer et dévorer leurs cadavres. Dans certaines



légendes, il peut prendre l'apparence d'une jeune fille ou d'un jeune. Il attire ainsi les imprudents vers les cours d'eau afin de les y pousser. Mais dans ce cas également, leurs cheveux sont mêlés avec des algues. Cependant, certains voient en lui une créature bénéfique, comme les meuniers, car il contrôle les cours d'eau qui font fonctionner les moulins, ou les pêcheurs, car il pousserait les poissons vers les nasses.
On pense que le Kelpie est représenté sur les pierres sous la forme d'un cheval, qu'on appelle également « la bête picte ».

Les Selkies

Les Selkies sont des créatures présentes dans tout le folklore des peuples du nord de l'Écosse, d'Irlande et jusqu'en Islande. Leur nom vient du scot « selich », qui signifie « phoque ».
Ils sont décrits comme un genre de phoque pouvant prendre forme humaine en enlevant leur peau. Selon les légendes, ils possèdent ce pouvoir en permanence, seulement lors des solstices ou toutes les sept marées, etc.
Les Selkies peuvent s'accoupler aux humains. On reconnaît leurs enfants à leurs doigts palmés. D'ailleurs, les membres du clan MacCodrum des Hébrides prétendent descendre d'une alliance entre les hommes et ces créatures. Ils revendiquent cette ascendance par la présence d'excroissance de peau entre les doigts chez de nombreux membres du clan. Il est étonnant de constater des similitudes de récits dans les écrits de H. P. Lovecraft au sujet des Profonds.

Les Hommes bleus

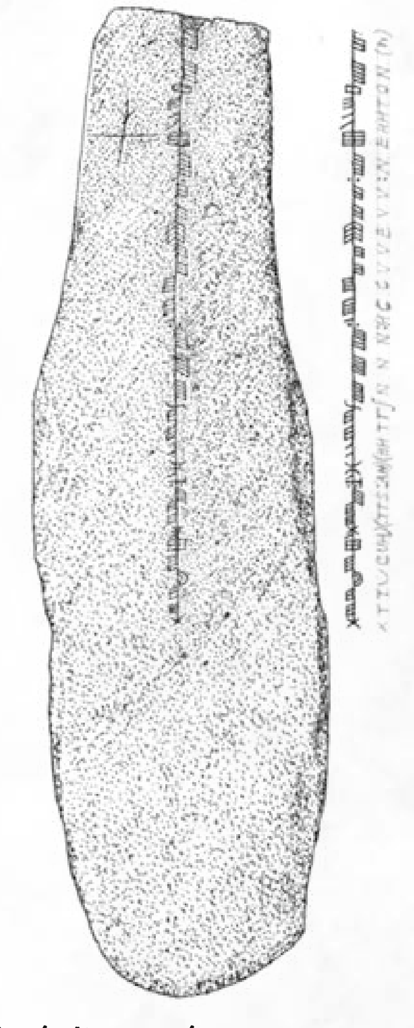
Les Hommes bleus de la baie de Minch sont appelés « Na Fir Ghorma ». Le Minch est le passage qui sépare les Highlands des Hébrides Extérieures. On l'appelle également le « Sruth Nam Fear Gorm », ou le ruisseau des hommes bleus.
Ils ont une forme humaine mais une queue de poisson à la place des jambes. Ils ont la peau bleue et le visage gris à la barbe verdâtre. En compagnie des Selkies, ils nagent autour des navires dans l'espoir d'attirer des humains sous les eaux. Ils ont le pouvoir de faire venir l'orage.
Ils vivent en clan dans des grottes immergées et soumettent leurs captifs à des énigmes. En général, il faut retrouver le dernier mot qui rime avec leur phrase. Ils organisent également des tournois de poésie contre les capitaines des navires ayant maltraité les créatures marines. Ils relâchent ceux qui savent les impressionner par leur savoir-faire.
Durant la fête de Samhain, on prie les Hommes bleus de laisser les hommes emporter les algues nécessaires à la fertilisation des champs.

Culture

Des symboles ancestraux

On recense une cinquantaine de symboles pictes, formés de lignes entrelacées ou mêlées, mais toujours stylisées. Ils sont gravés sur la pierre ou tracés sur le bois, le cuir ou des bijoux. Ils représentent des animaux ou des concepts : main ouverte, double disque, roue, taureau, sanglier, requin, serpent, etc.
Rien n'est sûr quant à leur fonction. Il peut s'agir de symboles totémiques, de marques de clans ou de frontières lorsqu'ils sculptés sur de grandes pierres. Peut-être étaient-ils liés aux motifs que les Pictes se peignaient ou se tatouaient sur le corps.
On sait que les pierres gravées sont contemporaines de l'émergence des premiers royaumes pictes, ce qui permet d'envisager une fonction politique ou le moyen de rappeler une position dominante.

Les symboles pictes disparaissent à partir de la fin du VIIIe siècle, ce qui correspond à l'évangélisation de l'Écosse. C'est à partir de cette époque que l'église tenta de supprimer la pratique des tatouages qu'elle jugea païenne en dénonçant des « cicatrices hideuses ».



Une écriture sacrée

Les poètes consignent et célèbrent les hauts faits des rois pictes, ainsi que leur généalogie. Ils développent l'écriture oghamique qu'on trouve encore sur d'étranges pierres gravées et sur certains parchemins de vélin.
C'est une écriture de symboles, à laquelle on accorde des valeurs magiques et sacrées. Sur la pierre ou le corps, le symbole est une requête, une offrande ou une protection. On porte le message des hommes ou des dieux, à l'adresse d'autres hommes ou d'autres dieux.
La véritable mémoire des derniers Pictes sera in extremis consignée par les moines chrétiens à partir du VIe siècle, période du début de l'évangélisation de l'Écosse. C'est le début de la disparition de l'identité picte.



L'Ogham

L'écriture oghamique ou *oġham* est une écriture alphabétique composée de vingt lettres. Elle se développa dans les îles britanniques à partir des premiers siècles après J.-C. Elle est composée de groupes d'encoches disposés de part et d'autre d'une ligne verticale.

C'est une écriture sacrée, réservée aux prêtres, les druides lui préférant la tradition orale. Ce langage est parvenu jusqu'à nous principalement sur des pierres levées, mais également sur des supports en bois et en os. Il a été décodé grâce à de nombreuses transcriptions latines.

Ogham	Irlandais	Anglais
B	beith	birch
L	luis	rowan
F	fearn	alder
S	sail	willow
N	nuin	ash
H	huathe	hawthorn
D	duir	oak
T	tinne	holl
C	coll	hazel
Q	quert	apple
M	muin	vine
G	gort	ivy
NG	ngedal	reed
STR	straif	blackthorn
R	ruis	elder
A	ailm	white fir
O	onn	gorse
U	ur	heather
E	edhadh	poplar
I	ido	yew
EA	ebhadh	aspen
OI	or	gold
W	uileand	honeysuckle
IO	ifin	gooseberry
AE	phagos	beech

Au quotidien

L'habitat

Les maisons les plus courantes sont circulaires ou en ovales de pierre et de bois. Elles peuvent avoir plusieurs étages. Les murs sont couramment composés de deux épaisseurs avec un espace entre les deux afin d'y stocker les marchandises. Les toits sont couverts de chaume ou de pierres, pour les habitations les plus basses.

Avec le départ des Romains, les premières demeures, appelées « brochs », perdent leur caractère défensif au profit de maisons plus fonctionnelles.

Les « crannogs » sont des maisons sur pilotis construites au bord des lacs. Elles assurent la sécurité de leurs résidents, mais doivent être soigneusement entretenues.

Les forts et les promontoires côtiers sont les centres du pouvoir. La cité principale du royaume est appelée « civitas ». Un « urbs » est un site moins fortifié, tandis que le « villa regis » désigne simplement un village ou une habitation isolée.

Les citadelles étaient construites en haut des collines. Plus tard, on les protégea avec des remparts de bois aux pointes de fer, comblées avec des pierres et de la terre. Lorsque la pierre devient plus facile à transporter, on érige des murs de roches plus monumentales, autant destinés à se protéger de l'ennemi qu'à affirmer son rang de roi.

L'élevage

L'élevage constitue l'essentiel de l'activité. Le bœuf est un signe extérieur de richesse. On utilise son cuir et on mange sa peau, mais avant tout, l'animal est considéré pour son lait, qui permet aux populations la fabrication de produits laitiers. On élève également des chèvres, des moutons et des porcs. La basse-cour regroupe des poules, des canards et des oies.

Les chevaux sont utilisés pour leur force motrice et comme monture. On pratique la sélection des animaux afin de développer un cheptel de qualité.



L'agriculture

Depuis toujours on cultive le lin, pour l'alimentation, l'huile et ses fibres dont on fait les vêtements. On cultive également l'orge, l'avoine, le blé et le seigle. Les premiers moulins apparaissent à partir du VII[e] siècle. On mange des choux, des épinards, des pois et des navets.

On fait des stocks dans des chambres souterraines dont les basses températures favorisent la conservation des denrées.

Autres ressources

La pêche constitue un complément important, ainsi que la chasse à la lance. La chasse au cerf est le privilège des nobles et des élites. On mange les fruits, les baies et certaines épices comme la coriandre. On exploite également des ruches, qui produisent de la cire et du miel dont on se sert pour fabriquer de l'alcool.

Artisanat

Le travail du fer permet de façonner des outils, des armes et des objets de la vie quotidienne. On chauffe le minerai dans le bas foyer, un trou tapissé d'argile, pour en extraire le fer. Cette technique ne permet pas de débarrasser le fer des impuretés, mais restera l'unique moyen utilisé jusqu'au haut Moyen Âge.

Le cuir est utilisé pour fabriquer des vêtements, des chaussures, des sacs et de la sellerie. On affine les peaux pour créer des vélins, utilisés dans la fabrication des parchemins. Les vêtements sont fabriqués essentiellement avec le lin et un peu avec la laine.

Le bois est travaillé pour construire les maisons et des bateaux. Il sert également à fabriquer les ornements ainsi que les objets usuels.

Commerce

Il n'y a pas de système monétaire. On troque les biens, la nourriture ou son savoir-faire contre ce qui manque ou ce qu'on recherche. L'or est présent en petite quantité. Il révélera une nouvelle valeur quand le christianisme fondra les objets du culte : crucifix, calice, etc.

Les foires et les marchés attirent les paysans et les camelots. On y trouve du bétail, des étoffes des outils, des vivres et même des esclaves.

Les navires emportent des produits depuis l'Écosse : cristaux de roche, fourrures, chiens de chasse, esclaves, cuir, etc. jusqu'en Afrique. On négocie des métaux tels que l'étain, le plomb et l'argent, ou des objets usuels : amphores et jarres. Mais au milieu du VI[e] siècle, l'Empire byzantin impose un contrôle vers la Méditerranée, et les échanges s'interrompent.

LES PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Le petit groupe est formé de quatre personnages. Il y a **Gethin** le maître d'armes, **Einion** le forgeron, **Gawain** le chasseur et **Llywelyn** l'archer. Le clan picte dont ils sont originaires a été anéanti par les Jutes. Les Pictes se sont alliés aux Scots pour affronter les Jutes et ces derniers ont fini par s'établir ailleurs.

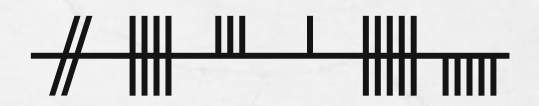
Après la guerre, les quatre compagnons sont restés dans un village picte sur la côte ouest des territoires. Ils sont entrés au service d'un augure picte appelé **Islwyn**, ce qui signifie « Creuseur de tombes ». C'est un puissant devin capable de prédire les saisons, les éclipses et les lueurs dans le ciel. Il est surtout le seul autorisé à parler avec les chantres.

Les chantres sont les personnages les plus sages et les plus craints. Ils vivent en ermites non loin du village. Ils sont les gardiens des traditions et des chants pictes. C'est grâce à eux que le clan connaît ses origines et qu'il peut célébrer la mémoire des ancêtres.

La mission des personnages est simple : respecter les consignes de l'augure, pourvoir à sa nourriture et assurer sa protection. En échange de quoi, il leur fait bénéficier de sa magie...

GETHIN

Le Sombre – Maître d'armes



Activités :

- Assurer la protection du roi et de l'augure.
- Prévenir toute incursion de clans ennemis : Jutes, Dal Riada, Irlandais, etc.

FOR	80
CON	85
DEX	50
TAI	75
APP	60
INT	60
POU	90
ÉDU	45

Points de vie : 18
Impact : +1D4
Carrure : +1
Santé Mentale : 80

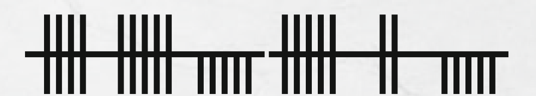
Statistiques :

Action	75 % (38/15)
Connaissance	50 % (25/10)
Influence	50 % (25/10)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	50 % (25/10)

Combat à l'épée 75 % (38/15) - Glaive 1D8+1+Imp
Lancer du javelot 55 % (28/11) - Javelot 1D8+Imp/2 (E)

EINION

L'Enclume – Forgeron



Activités :

- Forger les armes et les outils utiles au clan.
- Façonner des armes et des bijoux d'or pour le roi.

FOR	85
CON	80
DEX	70
TAI	70
APP	70
INT	60
POU	90
ÉDU	45

Points de vie : 18
Impact : +1D4
Carrure : +1
Santé Mentale : 80

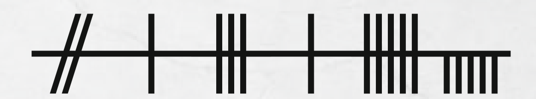
Statistiques :

Action	75 % (38/15)
Connaissance	50 % (25/10)
Influence	50 % (25/10)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	50 % (25/10)

Combat à la hache 75 % (38/15) - Hache longue 1D8+2+Imp (E)
Lancer de hachette 55 % (28/11) - Hachette 1D6+1+Imp (E)

GAWAIN

Le Faucon blanc – Chasseur



Activités :

- Approvisionner le clan en viande.
- Tanner et vendre les peaux ou les offrir au roi.

FOR	70
CON	70
DEX	80
TAI	70
APP	75
INT	60
POU	90
ÉDU	45

Points de vie : 16
Impact : +1D4
Carrure : +1
Santé Mentale : 80

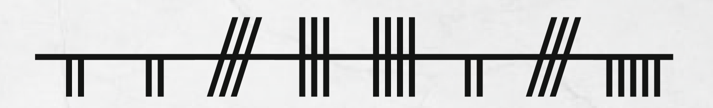
Statistiques :

Action	75 % (38/15)
Connaissance	50 % (25/10)
Influence	50 % (25/10
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	50 % (25/10)

Tir à l'arc 75 % (38/15) - Flèche 1D6+Imp/2
Couteau 55 % (28/11) - Couteau 1D4+Imp (E)

LLYWELYN

Serviteur des dieux – Archer



Activités :

- Assurer la protection du roi et de l'augure.
- Prévenir toute incursion de clans ennemis : Jutes, Dal Riada, Irlandais, etc.

FOR	65
CON	70
DEX	85
TAI	70
APP	75
INT	60
POU	90
ÉDU	45

Points de vie : 16
Impact : +1D4
Carrure : +1
Santé Mentale : 80

Statistiques :

Action	75 % (38/15)
Connaissance	50 % (25/10)
Influence	50 % (25/10)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	50 % (25/10)

Tir à l'arc 80 % (40/16) - Flèche 1D6+Imp/2
Couteau 50 % (25/10) - Couteau 1D4+Imp (E)

AIDES DE JEU - LES PARCHEMINS EXTRA-SOLAIRES

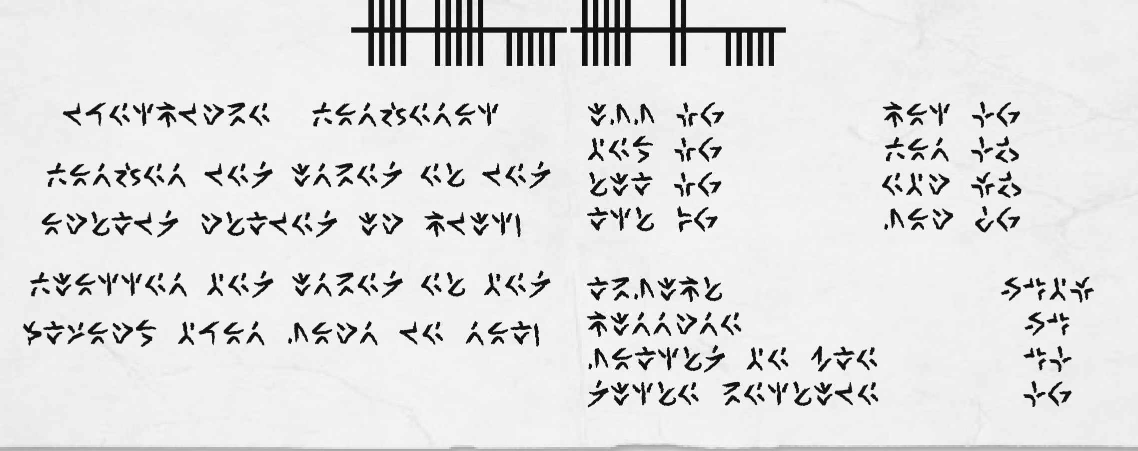
Document 1 – Le parchemin de personnage de Eirian



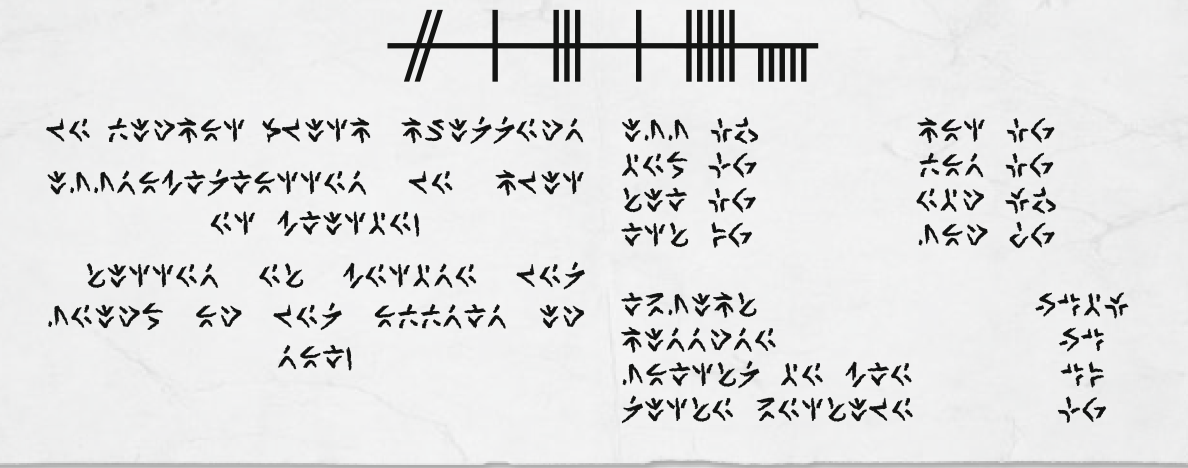
Document 2 – Un parchemin de personnage de goueule

Document 3 – Le parchemin de personnage de Gethin

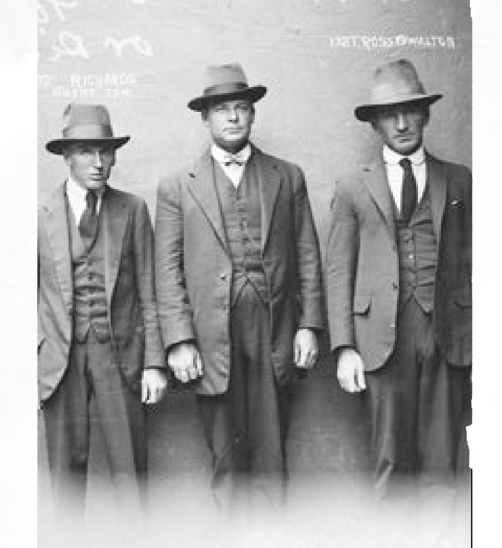
Document 4 – Le parchemin de personnage de Einion



Document 5 – Le parchemin de personnage de Gawain



Document 6 – Le parchemin de personnage de Llywelyn



Scénario

Collecte manquée

Un scénario par Mike Mason

Les investigateurs, des malfrats de la pègre arkhamite, sont envoyés par leur boss collecter les arriérés d'un voyou indépendant qui n'a pas versé son dû. Il a malheureusement croisé le Mythe sur sa route…

Investigation	4/5
Action	4/5
Exploration	2/5
Interaction	4/5
Mythe	3/5
Style de jeu	Enquête policière
Difficulté	Débutant
Durée estimée	6 à 8 heures
Nombre de joueurs	6 (prétirés)
Époque	Années 20 (1922)

À l'affiche

Mordecai O'Leary

Lieutenant irlando-américain de O'Bannion et boss des investigateurs, il est le responsable du crime dans le quartier du Campus. Ayant gravi les échelons à la dure, il envisage de renverser un jour le grand patron de la pègre d'Arkham. Surnommé « Le Marteau » à cause de l'outil avec lequel il se fait justice, c'est un homme assez impitoyable.

Danny O'Bannion

À la tête du crime organisé d'Arkham mêlant prostitution, jeu, contrebande, etc., il a autrefois évincé son rival, Joe Potrello, et règne désormais sans partage. Mais beaucoup lorgnent sur son poste.

« Sticky Jack » Fulton

Cambrioleur travaillant en indépendant, il doit, lorsqu'il travaille sur le territoire contrôlé par O'Leary, lui verser une part de ses larcins et lui proposer les pièces de choix. Il a du retard ces derniers temps et O'Leary demande aux investigateurs d'aller voir ce qui se passe. Fulton est en fait victime de son dernier cambriolage et de sa curiosité : il a malheureusement examiné les pièces volées avant de les remettre à son commanditaire, ce qui a déclenché l'ouverture d'une porte donnant sur la cour d'Azathoth.

Jacob Smith

Chef charismatique du Temple de l'Espoir, un mouvement religieux récemment installé à Arkham, c'est un adorateur d'Azathoth. Commanditaire du dernier larcin de Sticky Jack, il n'a en fait jamais eu l'intention de le payer, mais envisageait plutôt de le faire exécuter par ses disciples. Mais ces derniers ont découvert le cambrioleur qui venait d'ouvrir le portail vers la cour d'Azathoth et ont été détruits. Jacob Smith attend toujours leur retour et celui des objets convoités. Il commence à s'inquiéter.

En quelques mots

Mordecai O'Leary, l'un des lieutenants de Danny O'Bannion, est responsable du quartier du Campus à Arkham. Un cambrioleur, « Sticky Jack » Fulton, lui verse une part de tout larcin effectué sur son territoire. Pourtant, O'Leary a entendu parler d'un vol d'envergure opéré par Fulton que ce dernier n'a jamais évoqué avec lui. Depuis, le cambrioleur ne donne plus signe de vie…

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont envoyés par leur boss, M. O'Leary, pour découvrir pourquoi Sticky Jack ne donne plus signe de vie alors qu'il est en dette envers lui.

Enjeux et récompenses

- **Mener l'enquête** pour découvrir ce qui est arrivé à Sticky Jack.
- **Refermer le portail** ouvert sur la cour d'Azathoth.

Collecte manquée est un scénario qui se déroule en 1922 et est destiné à être joué par un maximum de six joueurs, chaque investigateur ayant un historique criminel. À proprement parler, l'action se déroule à Arkham ; toutefois, le gardien peut facilement choisir de transférer ce lieu dans toute autre ville, grande ou moyenne.
Six investigateurs prétirés sont ici fournis, mais si le gardien a l'intention de jouer ce scénario dans le cadre d'une campagne en cours, les investigateurs devraient idéalement avoir certains liens avec le monde criminel d'Arkham, et peut-être même avoir une dette envers Mordecai O'Leary. Le scénario part du principe que les joueurs se servent de ces investigateurs prétirés.
Ce scénario est autonome et ne nécessite pas de posséder un exemplaire des *Terres de Lovecraft - Arkham* paru aux Éditions Sans-Détour (n° 12, 2010), même si l'utilisation de ce supplément peut s'avérer profitable [NdT : nous avons ajouté entre crochets le n° de certains lieux d'Arkham renvoyant au supplément].
Même s'il y aura sans doute, au cours de cette histoire, un certain nombre de rencontres de combat, le gardien a le pouvoir de maîtriser ces scènes afin d'en limiter le danger pour les investigateurs. Par exemple, il convient de noter que la scène finale peut infliger des pertes très importantes en Santé Mentale, et le gardien peut ainsi souhaiter en limiter l'ampleur si le scénario fait partie d'une campagne plus vaste. Toutefois, si vous avez l'intention de jouer *Collecte manquée* comme un scénario indépendant, et avec les investigateurs prétirés, n'hésitez pas à laisser les dés décider du résultat.

Ambiance

Pour une fois, les investigateurs sont des personnes peu recommandables faisant partie de la pègre arkhamite. Cela va évidemment changer la donne par rapport aux habitudes des joueurs : ils ne seront pas accueillis à bras ouverts dans de nombreux lieux où ils ont pourtant l'habitude d'aller pour obtenir des informations (journaux, Université Miskatonic…). Il va leur falloir jouer serré.

CONTEXTE

Les événements narrés dans ce scénario concernent un certain « Sticky Jack » [NdT Jack le poisseux] Fulton, un voleur rebelle. Mordecai O'Leary, dit « le Marteau », envoie les investigateurs le chercher pour encaisser les arriérés des récents larcins qu'il lui doit.

Mordecai O'Leary est l'un des lieutenants de Danny O'Bannion [cf. *Les Terres de Lovecraft - Arkham* page 68, n° 412] et le responsable du quartier du Campus, c'est également le boss des investigateurs. O'Bannion est à la tête de l'ensemble du crime organisé à Arkham : contrebande, prostitution, jeu… basé dans le quartier du Fleuve. La seule épine actuelle dans le pied de O'Bannion s'appelle Joe (Giuseppe) Potrello [cf. *Les Terres de Lovecraft - Arkham* page 102, n° 911], un homme qui, jadis, gérait les affaires jusqu'à ce que O'Bannion l'évince. Potrello a, par conséquent, réduit la voilure et il ne contrôle plus désormais que le crime organisé dans le quartier Sud. Mordecai O'Leary est un lieutenant relativement nouveau, ayant gravi les échelons de la rue jusqu'au jeu clandestin. Il rêve de prendre le contrôle de la ville et pense un jour pouvoir supprimer O'Bannion et prendre sa place en tant que boss incontesté d'Arkham. Plus que jamais opportuniste, O'Leary saute sur n'importe quelle occasion, que ce soit faire une faveur à quelqu'un pour qu'il se retrouve en dette envers lui, ou faire fluctuer impitoyablement les prix à toute vitesse afin d'en retirer le maximum de profit. Sa marque de fabrique est le marteau qu'il utilise pour infliger ses punitions, menaces ou assassinats. Toute personne qui le contrarie a des chances de se retrouver avec les mains (ou la tête, s'il y a lieu) écrasées par le marteau à pied-de-biche de O'Leary.

La situation actuelle

« Sticky Jack » Fulton est un cambrioleur qui joint les deux bouts en pillant les maisons de ceux qui vivent et travaillent autour du campus de l'Université Miskatonic. Comme il agit en indépendant, il doit verser une contribution à O'Leary pour pouvoir exploiter « son » quartier. Jack doit également porter à l'attention de O'Leary tous les objets de choix qu'il vole, au cas où le lieutenant les voudrait pour lui-même.

Il y a deux semaines, Jacob Smith a loué à titre individuel les services de Jack pour qu'il se charge d'un vol particulier : dérober trois objets spécifiques sur commande au cours d'une seule et même nuit. Smith a dit à Jack qu'il le paierait grassement pour la récupération de ces objets, mais a demandé que ce travail soit gardé secret – Smith ne voulait pas que quiconque (y compris le patron de Jack, O'Leary) apprenne quoi que ce soit à ce sujet. Comme Smith payait bien, Jack a accepté ces conditions, en espérant que O'Leary n'en saurait rien.


Le centre-ville d'Arkham

Les trois objets réclamés par Smith étaient les suivants :

- **Un manuscrit grec antique** — à dérober à la bibliothèque de l'Université Miskatonic (dans le quartier du Campus) [n° 620].
- **Un poignard** — à dérober au musée d'exposition de l'Université Miskatonic (687 West College Street) [n° 624].
- **Un papier à lettres** (contenant une traduction du manuscrit grec) – à dérober au domicile du professeur Stanley David (225 West Pickman Street).

Dans la nuit du 17 octobre 1922, les trois vols se déroulèrent à merveille, Jack fila avec ses différents butins et revint à son appartement au 22 Curzon Street (donnant sur Walnut Street, dans le quartier Sud). Pendant qu'il essayait de se faire oublier, il jeta tout de même un coup d'œil aux objets volés et parcourut le papier à lettres qu'il avait dérobé dans la maison du professeur. Son habitude de lire à haute voix voulut que certaines phrases, qu'il aurait mieux valu laisser sous silence, fussent en fait formulées. Ce faisant, il avait involontairement suivi les motifs géométriques étranges apposés sur le parchemin, avec le poignard en main. En conséquence, Jack lança sans le vouloir un sortilège qui ouvrit un passage magique donnant sur la Cour d'Azathoth.

Tandis que l'énergie surnaturelle pulsait, à travers le passage, dans l'esprit et le corps de Jack et dans son environnement physique, on frappa lourdement à la porte. Jacob Smith avait envoyé ses deux disciples les plus dévoués au domicile de Jack pour qu'ils saisissent les objets volés. Smith n'avait en effet jamais eu l'intention de payer Jack, et envoyait ses disciples s'emparer des trois objets volés et tuer Jack.

Tordu par ce flux d'une terrible puissance, Jack se retrouva incapable de bouger, son esprit vacillant dans la terreur provoquée par les choses innommables qu'il voyait. Les disciples loyaux de Smith finirent par entrer et virent Jack en train de se contorsionner et de se tordre, le papier à lettres et le parchemin volés autour de lui. Les hommes de Smith furent évidemment incapables de comprendre ce qui se passait – tout ce qu'ils savaient, c'était qu'il leur fallait récupérer les objets pour leur patron. Lorsqu'ils se rapprochèrent de Jack, il leva les yeux et laissa échapper un son strident qu'aucune bouche humaine ne devrait être en capacité de formuler. Soudain, tout se renversa et Jack, les hommes de Smith, l'immeuble, et tous ses habitants ressentirent la présence du dieu stupide et aveugle, Azathoth.

Pendant une semaine, tout un réseau d'énergies surnaturelles combinées aux pensées inhumaines des habitants de la Cour d'Azathoth infesta la structure du bâtiment dans lequel était situé l'appartement de Jack. Débordant du nexus de l'appartement de Jack, les énergies corrompues eurent un effet désastreux sur les autres locataires de l'immeuble. Toute personne qui pénètre désormais dans le bâtiment le fait au péril de sa vie et de sa Santé Mentale.

À propos de Jacob Smith

Récemment arrivé à Arkham, Jacob Smith est le chef du Temple de l'Espoir, une organisation religieuse pour l'instant réduite, mais destinée à croître, installée dans une maison géorgienne située sur French Hill. Le Temple a attiré un petit groupe de fidèles engagés cherchant à donner un sens à leur vie : la plupart ont perdu quelque chose, un emploi, un conjoint, un enfant ou tout simplement la volonté de continuer à vivre. Smith passe son temps à rendre visite aux désespérés et aux démunis, ainsi qu'à ceux qui sont en deuil, prononçant des paroles de réconfort sources d'inspiration, disant que l'espoir demeure si l'on peut seulement trouver la force de le chercher et de se débarrasser des entraves de la société. Avec gentillesse et sympathie, Smith attire ces gens désespérés vers son Temple de l'Espoir, où il les endoctrine selon sa volonté.

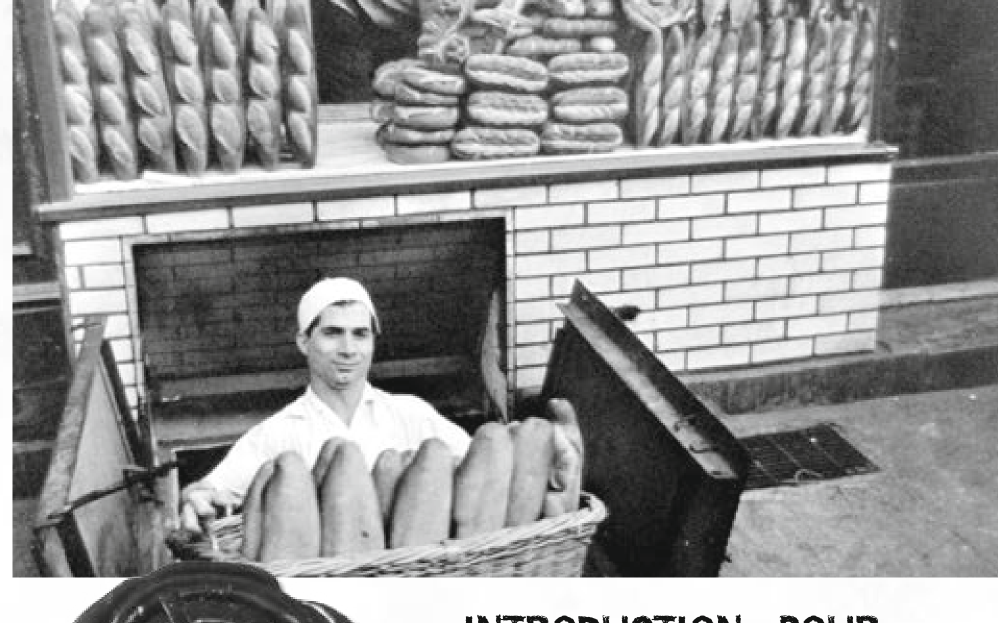
Le Temple de l'Espoir est une organisation fonctionnant sur le culte de la personnalité, à la tête de laquelle se trouve Smith, son chef « divinement » choisi. Ce dernier affirme avoir été envoyé à Arkham à la recherche des faibles afin qu'ils puissent devenir forts en préparation des « heures sombres » à venir qui purifieront la Terre des personnes inaptes à vivre dans le « Nouveau Monde de l'Espoir ». Smith est un promoteur de chaos et vénère en secret le dieu aveugle et stupide Azathoth. Il incorpore subtilement la doctrine du Mythe dans ses réunions de prière et temps de méditation, qu'il conduit depuis sa maison située sur East College Street. Les personnes les plus sensibles à l'attrait du Mythe et à la volonté de Smith sont choisies pour devenir membres du Temple – les « Acolytes de l'Espoir ». Jusqu'à présent, Smith a rassemblé six personnes à ses côtés, chacune étant totalement sous son charme et prête à faire tout ce qu'il lui demandera, y compris le meurtre.

Smith envisage de bâtir une armée de ces disciples qui lui sont totalement dévoués – et dévoués à lui seul. Une fois que son Temple sera pleinement installé à Arkham, il ira dans une autre ville édifier un nouveau temple, et ainsi de suite. Smith est un être humain méprisable. Il triche, ment et assassine pour satisfaire ses ambitions. Il s'imagine un jour posséder des temples à travers tout le pays, où travailleront des disciples dévoués qui le vénéreront comme un dieu vivant. Ce qu'il entend faire avec cette armée de fidèles se berçant d'illusions est, à l'heure actuelle, inconnu. Le grand plan de Smith reste un secret connu de lui seul et de son dieu dépourvu d'esprit.



Document 1 – Carte d'Arkham

On ne sait pas comment Smith a entendu parler des trois objets que Fulton a volés, mais il sait de quoi ils sont capables si on les combine, à savoir ouvrir un passage vers la Cour d'Azathoth. Smith sait où Sticky Jack vit, mais également que les deux hommes qu'il a envoyés là pour récupérer les objets ne sont pas revenus. Smith soupçonne maintenant que le fait de réunir le poignard et le parchemin peut avoir produit « quelque chose ». Il est en conséquence prudent et a envoyé un autre disciple surveiller le bâtiment de Sticky Jack sur Curzon Street. Smith souhaite attendre le bon moment pour voir si quelque chose d'inhabituel se passe avant d'envoyer davantage de fidèles ou d'y pénétrer lui-même.



INTRODUCTION POUR LES INVESTIGATEURS

Le matin du jeudi 26 octobre 1922, les investigateurs ont été convoqués au bureau de Mordecai O'Leary, dit « le Marteau », sur South French Hill Street, dans le quartier de la French Hill. O'Leary est en charge des activités clandestines de la Boulangerie Hogan, qui sert de façade à ses transactions illégales.

O'Leary est un irlando-américain mauvais, au visage maigre. Lorsque les investigateurs entrent, il est assis derrière son bureau en train de lire le journal du jour. En dehors d'une tasse de café, le seul autre élément présent sur son bureau est un vieux marteau. Derrière O'Leary, à sa droite, O'Keeffe, dit « les Clous », est appuyé contre le mur du fond.

Après ce qui semble aux investigateurs un silence interminable (passé à regarder O'Leary lire son journal, apparemment inconscient de leur entrée), O'Leary replie soigneusement son quotidien et le pose sur le bureau. Il lève alors les yeux et scrute les visages des investigateurs.

Lisez à haute voix le texte *Une conversation avec O'Leary* ou paraphrasez-le (on y trouve des références en rapport avec les investigateurs prétirés ; en conséquence, un gardien qui n'utiliserait pas ces personnages devra adapter le texte).

O'Leary ne répondra à aucune question et n'envisage qu'une seule chose : que les investigateurs partent immédiatement. S'ils essayent au contraire de traîner et de poser des questions à O'Leary, il hurle aux Clous qu'il veut les voir dehors. Les investigateurs sont laissés à eux-mêmes.

Donnez aux joueurs le **Document Collecte manquée n° 1 : Carte d'Arkham** page 119.

Une conversation avec O'Leary

Eh bien, eh bien, voyez qui arrive. Ne vous montrez pas si effrayés ! Hé ! Je veux juste avoir une petite conversation avec vous, c'est tout…

M. O'Grady et M. O'Murphy, « le Chapeau », je suis tellement heureux que vous ayez tous deux pu venir. Oh, et le jeune M. Doyle aussi ! Je suis content que vous ayez tous décidé de rester dans les parages. Je veux dire, perdre un plein camion de gnôle comme vous l'avez fait. Je suis surpris que vous n'ayez pas filé à Dunwich pour vous cacher en pleine cambrousse. Mais non, pas vous ! Voyez les Clous ? Lui, c'est un homme d'honneur. Il accepte son châtiment comme un homme. J'aime ça.

Et qu'est-ce que cela ? M. O'Connor ? À quoi pensiez-vous? J'ai seulement dit d'effrayer le bonhomme ! Pas de lui faire sauter la cervelle ! Putain de crétin ! Vous avez fait un tel gâchis avec ce pauvre boutiquier. Maintenant, je suis celui qui doit remettre de l'ordre dans tout ça !

Mais avant que j'oublie quelqu'un… Nous sommes honorés d'avoir les jumeaux Kelly parmi nous. Le fléau d'Arkham ! Mais depuis quand peut-on cambrioler la première banque d'Arkham sans avoir ma permission ? Et si c'était le cas, faites au moins en sorte de voler quelque chose ! Vous n'imaginez pas les pattes qu'il m'a fallu graisser pour empêcher votre petite aventure de faire du bruit.

Je devrais vous donner à tous une bonne raclée ! (O'Leary souligne la phrase en faisant claquer le marteau sur le bureau). Mais je suis un homme raisonnable…

Voilà ce que j'ai à vous dire : vous me faites une petite faveur et peut-être que j'oublierai les gros problèmes que vous m'avez causés ? Qu'est-ce que vous en dites ?

Vous avez entendu parler de Sticky Jack ? C'est un voleur à la petite semaine, un gars qui fait bande à part. Vous voyez, moi et Jack, on se comprend. Il ne montera jamais aucun coup sans que j'aie mon mot à dire et, quand l'affaire est dans le sac, il apporte une prompte contribution à notre fonds de bienfaisance. Vous voyez sans doute où je veux en venir.

Eh bien, mon petit doigt m'a dit qu'on a proposé à Jack une affaire de premier choix. Qu'un nouveau protagoniste en ville proposait de récompenser grassement notre Jack s'il pouvait accomplir trois larcins en une nuit. La cupidité, c'est la chute des hommes de faible envergure. Jack est devenu avide et a oublié d'évaluer la situation auprès de moi. Il sort dans la nuit et commet ses trois forfaits – l'un à la bibliothèque de l'Université, le deuxième au musée de l'Université, et le dernier à la maison d'un professeur.

C'était il y a une semaine et personne n'a plus vu la peau ni les cheveux de Jack depuis que les vols se sont déroulés. Peut-être essaye-t-il de se faire oublier ? Peut-être a-t-il quitté la ville ? Je ne sais pas… Tout ce que je sais, c'est qu'il a une dette envers moi. Personne ne fait un coup ici sans me verser ma part !

Maintenant, je réfléchis et je me demande qui pourrait me rendre un service et jeter un coup d'œil à la situation pour moi ? Qui est-ce que je connais en ce moment qui me doit un service ?

O'Leary regarde les investigateurs dans les yeux et leur fait un clin d'œil.

Donc, si vous voulez être quitte avec moi – et je vous le recommande vivement –, vous vous occuperez de cela pour moi. Je veux savoir ce que Jack a volé, qui est ce nouvel intervenant qui l'a engagé, et je veux mon argent. Je veux aussi des réponses. Si vous ne pouvez pas récupérer mon argent, trouvez au moins les objets qu'il a volés. Vous avez jusqu'à la fin de la semaine ! Maintenant, dehors !



MORDECAI O'LEARY

dit « le Marteau », 32 ans, patron du crime prometteur

FOR	85
CON	70
TAI	70
DEX	50
APP	60
INT	80
POU	60
ÉDU	30

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 55
Chance : 0

Description : Intelligent, rasé de près, les cheveux gominés, avec un sourire mauvais.
Possessions : Marteau arrache-clou.
Traits : Tire d'abord, pose des questions ensuite.

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12), 1D3+1D4 points de dégâts
- Marteau arrache-clou 60 % (30/12), 1D6+1D4 points de dégâts
- Fusil cal. 12 40 % (20/8), 4D6/2D6/1D6 points de dégâts
- .32 automatique 50 % (25/10), 1D8 points de dégâts
- Esquive 30 % (15/6)

Compétences :

Charme	40 %
Conduite	45 %
Discrétion	35 %
Écouter	40 %
Estimation (alcool)	70 %
Grimper	40 %
Intimidation	70 %
Lancer	35 %
Mécanique	20 %
Persuasion	30 %
Premiers Soins	35 %
Psychologie	45 %
Trouver Objet Caché	35 %

Se renseigner sur Sticky Jack Fulton

Ce que savent les investigateurs

Les investigateurs qui réussissent un test d'INT ordinaire ont entendu parler de Sticky Jack, le plus probablement par l'un de leurs contacts criminels de base. Une réussite extrême signifie qu'ils ont entendu dire qu'il s'agissait d'un cambrioleur qui, parfois, passait au *Sycomore* (un bar clandestin) dans le quartier Sud. Si le test est raté, ils n'ont jamais entendu parler de Sticky Jack.

Poser des questions dans la rue

En utilisant leurs contacts criminels de base, les investigateurs peuvent glaner les informations suivantes :

Aucun test requis :
- Sticky Jack est un cambrioleur indépendant. Il a l'habitude d'effectuer des cambriolages opportuns de foyers visiblement opulents situés dans le quartier du Campus.
- Sticky Jack travaille parfois pour O'Leary, qui réclame un pourcentage sur tout ce que Jack dérobe.
- Personne n'a plus vu Jack depuis mardi dernier.
- Jack fréquente habituellement le bar clandestin appelé le *Sycomore*, situé dans le quartier Sud.
- Le meilleur ami de Jack s'appelle Joe « Greasy » [NdT : Gras] Spoon.

LES VOYOUS DE O'LEARY

FOR	70
CON	60
TAI	80
DEX	50
APP	50
INT	60
POU	50
ÉDU	40

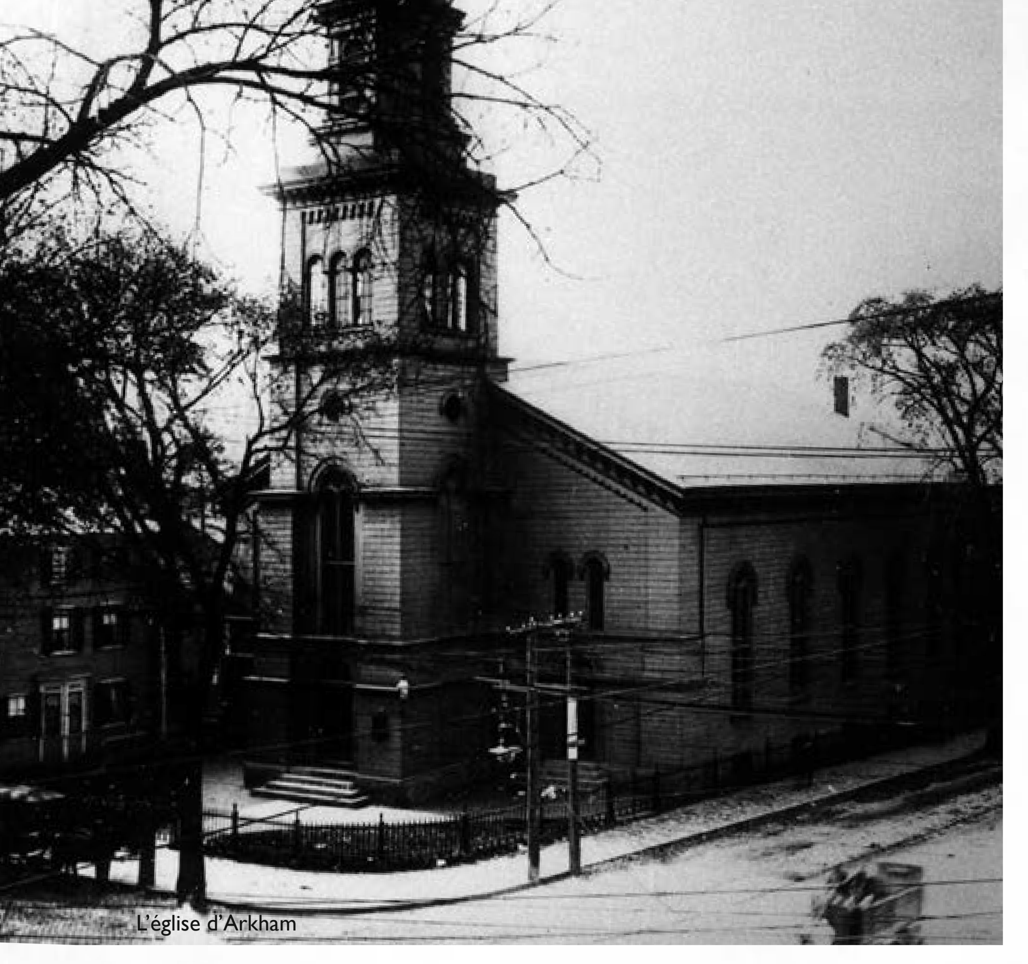
Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 50
Chance : 0

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10), 1D3+1D4 points de dégâts
- Fusil cal. 12 70 % (35/14), 4D6/2D6/1D6 points de dégâts
- .32 automatique 60 % (30/12), 1D8 points de dégâts
- Esquive 50 % (25/10)

Compétences :

Conduite	45 %
Discrétion	40 %
Écouter	40 %
Grimper	40 %
Intimidation	50 %
Lancer	30 %
Mécanique	30 %
Persuasion	20 %
Premiers soins	35 %
Psychologie	30 %
Trouver Objet Caché	30 %




L'église d'Arkham

Avec un test de Charme, d'Intimidation, ou de Persuasion :

- On peut généralement trouver Greasy Spoon, le meilleur ami de Jack, dans le quartier du Campus, en train de soulager certains étudiants de leurs portefeuilles.
- On chuchote que Jack était sur un coup pour un gars récemment arrivé à Arkham. Le gars mène une mission indéterminée sur East College Street.

Poser des questions à l'église

Les investigateurs peuvent (à raison) présumer que Sticky Jack est catholique, et penser se rendre dans une église pour demander au prêtre si Jack est membre de son assemblée. Comme la majorité des hommes de O'Bannion sont des catholiques irlandais, cette supposition est pertinente.

Le seul prêtre connaissant Jack Fulton est le révérend père Anthony Morency (54 ans), qui a en charge l'église du Sacré-Cœur au 554 South French Hill Street, dans le quartier Sud [cf. *Les Terres de Lovecraft Arkham* page 101, n° 907]. Le Père Morency préside une assemblée pour une grande partie italienne, mais une poignée de catholiques irlandais vivant dans le voisinage assiste également à ses offices. Morency se fera un plaisir de parler à quelqu'un qui soit de bonne compagnie et affable (aucun test n'est nécessaire), mais il sera réticent à parler à des « gangsters irlandais » qui auraient une approche moins que cordiale (test de **Persuasion** ou de **Charme** nécessaire).

Morency a entendu parler de Jack Fulton (il n'est pas au courant du surnom de Jack, « Sticky »), et se souvient de lui comme d'un petit homme menu toujours sur la réserve. Jack assiste irrégulièrement aux offices et Morency n'est bien sûr pas en mesure de dire si Jack est allé à confesse (en raison du sceau de la confession). La dernière fois que Morency a croisé Jack, c'était à l'église, à Noël dernier, et il ne l'a plus revu ni n'a entendu parler de lui depuis lors. Morency ne connaît pas l'adresse de Jack, mais il sait qu'il vit dans un immeuble situé quelque part dans le quartier Sud.

Poser des questions dans les bars clandestins

Les investigateurs sont susceptibles de connaître deux bars clandestins : celui situé sur North Garrison Street (quartier Nord [cf. *Les Terres de Lovecraft Arkham* page 46, n° 113]), et le *Sycomore* dans le quartier Sud.

Le bar clandestin du quartier Nord

Le bar clandestin du quartier Nord est essentiellement fréquenté par les Arkhamites aisés et les gangsters de classe supérieure – aucun de vos criminels de second rang ne s'y trouvera. Parvenir à entrer nécessite d'emprunter la porte de la cave, de passer Frank le portier, qui contrôle tout le monde à travers une petite fenêtre dans la porte. Toute personne ne portant pas de costume élégant ou de robe de grand prix (si c'est une dame) ne pourra pas entrer. L'**Intimidation** et la **Persuasion** ne marcheront pas – contrairement au **Charme** et/ou à un bon pot-de-vin. Rater un test redoublé signifie que Frank mémorise qui était devant sa porte et transmet l'information à ses amis – une bande de voyous qui pourchassent le(s) malheureux investigateur(s), les tabassent, et leur prennent tout l'argent liquide qu'ils ont sur eux (utilisez les statistiques des voyous page 121).

Personne ne connaît Sticky Jack (il est trop bas dans la hiérarchie pour être d'une quelconque importance aux yeux des lieutenants de bandes buvant ici). Le barman, Mickey Catpole, peut se souvenir du nom, avec un test de **Charme**, d'**Intimidation**, ou de **Persuasion**. Si c'est le test d'**Intimidation** qui est utilisé, et qu'il est raté, Mickey se froisse ; si ce test d'**Intimidation** est redoublé,



certains gangsters se vexent eux aussi et, à moins que les investigateurs ne sortent rapidement, un combat s'ensuivra (utilisez les statistiques des voyous page 121).

Mickey se souvient de Sticky Jack. Il venait de temps en temps, généralement quand il était plein aux as après un cambriolage, portant les plus belles nippes et payant des tournées à tout le monde. Un compagnon très généreux, dit Mickey. Jack n'est pas venu depuis un certain temps, sans doute au moins six mois. Mickey se souvient que quelqu'un d'autre a posé des questions au sujet de Jack il y a un mois ou deux, mais il ne semble pas arriver à se souvenir du nom du gars…

Fourrer à Mickey quelques dollars l'aidera à se souvenir de la personne ayant posé ces questions sur Jack. Le gars avait un accent du sud, était bien habillé, avait les cheveux noirs gominés, une fine moustache, et un bouc. Mickey a pensé que c'était un autre gangster jusqu'à ce qu'il commence à parler. Il s'exprimait de manière distinguée et était sans aucun doute étranger à la ville. Il s'appelait Smith, Jacob Smith.

Le *Sycomore*

Le *Sycomore* est bien connu des investigateurs, c'est probablement l'un des endroits où ils prennent un verre. Moins exclusif et s'adressant à des clients plus ordinaires, le *Sycomore* est généralement rempli de petits criminels, de voyous et gangsters subalternes. Entrer est facile : il suffit de frapper à la porte arrière de la boutique de fleurs, puis de descendre dans la cave. Si les investigateurs arrivent avant midi, le bar clandestin est fermé, mais Lexy, le patron, sera probablement dans les parages, en train de prendre une livraison ou de ranger.

En fonction des actions des investigateurs, des tests peuvent s'avérer nécessaires :

- **Aucun test requis** — Lexy a entendu parler de Jack, mais ne l'a pas vu depuis plus d'un mois. Si les investigateurs sont arrivés alors que le bar clandestin était fermé, Lexy leur suggère de revenir plus tard et de parler à « l'Araignée ».
- **Test de charme, de Baratin, d'Intimidation, ou de Persuasion requis (ou un pot-de-vin)** — Vince, « l'Araignée », a parlé à Jack la semaine dernière. Jack se vantait d'avoir à effectuer trois vols en une seule nuit. Il était à la recherche d'un livre ou de quelque chose appartenant à l'Université, ainsi que des papiers d'un professeur. Apparemment, une personne étrangère à la ville, appelée Jacob Smith, l'avait embauché pour ces cambriolages. Jack a demandé à l'Araignée de ne parler de cela à personne – au cas où O'Leary l'apprendrait. L'Araignée ne l'a pas revu depuis – il se terre probablement chez lui dans le quartier Sud.

  L'Araignée ne connaît pas l'adresse de Jack, mais il sait que son meilleur ami s'appelle « Greasy » Spoon : si quelqu'un sait comment trouver Jack, ce sera lui. On peut généralement trouver Greasy dans le quartier du Campus.
- **S'informer au sujet de Jacob Smith** — Personne ne semble savoir qui est Smith, même si, au prix de quelques verres, le « Gros » Larry révélera aux investigateurs avoir entendu dire que Smith venait du sud et dirigeait une église fréquentée par des huiles (des personnes aisées) sur East College Street.

Trouver Greasy Spoon

Si les investigateurs attendent patiemment, ils peuvent repérer Greasy à la périphérie du Campus. Il y a des chances qu'ils l'observent en train de berner un étudiant bien habillé.

Greasy est mal peigné, vêtu d'un imperméable sale et graisseux. Ses cheveux sont sales et emmêlés ; des mèches dépassent de sous son chapeau. Il a le visage un peu épais et un regard surpris en n'importe quelle circonstance. Greasy attend que l'étudiant passe devant lui ; il s'effondre alors en gémissant de douleur. L'étudiant va voir en hâte ce qui se passe, se penche et demande à Greasy si tout va bien. Tout en se roulant à terre, ce dernier s'empare rapidement du portefeuille de l'étudiant dans la poche de sa veste (test de **Trouver Objet Caché** pour le voir opérer). Tout à coup, il semble reprendre son souffle, récupérer. Il remercie l'étudiant pour son aide, puis



« GREASY » SPOON

53 ans, clochard pickpocket

FOR	45
CON	60
TAI	40
DEX	85
APP	25
INT	65
POU	40
ÉDU	30

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 40
Chance : 0

Description : Cheveux hirsutes, sales et graisseux.

Traits : A toujours besoin de faire une poche ou deux.

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8), 1D3 points de dégâts
- Esquive 42 % (21/8)

Compétences :

Discrétion	30 %
Écouter	40 %
Grimper	45 %
Pickpocket	70 %
Sauter	30 %
Trouver Objet Caché	40 %


Le campus d'Arkham

part en courant en disant qu'il a besoin de rentrer chez lui et de se reposer.
Les investigateurs doivent réussir un test de **Pister** ou d'**Orientation** pour rattraper le pickpocket. Un échec indique que Greasy s'est éclipsé dans une rue transversale – les investigateurs devront alors errer au hasard pour arriver à le repérer (ce qui nécessitera un test de **Chance**), ou attendre que Greasy ne réémerge pour faire une autre poche au bout de 1D4-1 heures. Dans l'autre cas, les investigateurs peuvent le poursuivre.

Ce que sait Greasy Spoon

Greasy sera mal à l'aise avec les investigateurs, croyant qu'ils sont venus « le secouer » (lui voler ses biens mal acquis), et se roulera en boule en criant : « Laissez-moi tranquille », afin de réduire au minimum les coups de pied qu'il s'attend à subir de leur part.
Si les investigateurs ne malmènent pas Greasy et s'appuient davantage sur les mots que sur les poings, il se calme un peu. Il espère que c'est un stratagème pour gagner sa confiance. Selon la nature de la conversation des investigateurs avec Greasy, demandez-leur d'effectuer un test de **Charme**, de **Persuasion** ou d'**Intimidation**. S'il est raté, le redoubler peut impliquer de proposer à Greasy un peu d'argent pour un repas ou encore de le menacer avec une arme. Bien sûr, être simplement gentil avec Greasy et l'emmener au resto le plus proche pour prendre un bon repas l'amènera à leur dire tout ce qu'il sait (aucun test nécessaire).
Greasy et Jack ont été bons amis pendant de nombreuses années. Autrefois, quand ils étaient enfants, ils avaient l'habitude d'escroquer les gens des quartiers résidentiels d'Arkham. « Des jours heureux », sourit Greasy alors que son esprit s'égare vers sa folle jeunesse.
Leurs routes se sont séparées il y a des années, mais ils sont restés en contact, en utilisant les appartements de chacun pour se cacher lorsqu'ils avaient chaud aux fesses. La dernière fois qu'il a vu Jack, c'était il y a quelques semaines. Jack avait plutôt le cafard, il semblait traverser une mauvaise passe. Il a dit qu'il avait reçu un message pour rencontrer un homme de la haute venant d'East College Street pour un emploi qui allait bien payer. C'est la dernière fois que Greasy a vu Jack.
Si les investigateurs lui donnent l'assurance qu'ils veulent seulement parler à Jack et non s'en prendre à lui, Greasy leur révèle que son appartement se trouve au 22 Curzon Street, rue donnant sur Walnut Street, dans le quartier Sud.

L'Annonceur d'Arkham – Mercredi 19 octobre 1922

DOUBLE VOL

Un double vol scandaleux est survenu la nuit dernière à l'Université Miskatonic, la bibliothèque et le musée ayant tous deux subis des entrées par effraction et des vols d'objets rares. La police et les autorités de l'université estiment que ces vols se sont déroulés entre 20 h et 5 h du matin, mais rien n'a filtré permettant d'indiquer que ces deux vols seraient liés.
Archibold Pringler, porte-parole du bureau du vice-président, a confirmé qu'un parchemin grec antique a disparu de la bibliothèque, ainsi qu'un poignard d'origine amérindienne du musée. On dit que les deux objets ont une grande importance scientifique, bien que peu de valeur financière.

Document 2 – Article du 19 octobre de L'Annonceur d'Arkham

Se renseigner sur les vols

Parcourir les journaux

O'Leary a mentionné les trois vols que Jack a commis. Peut-être ceux-ci ont-ils été signalés dans *L'Annonceur d'Arkham* ou la *Gazette d'Arkham* ? Se renseigner implique de se rendre dans les bureaux de l'un des journaux [cf. *Les Terre de Lovecraft - Arkham* page 50 et 44, respectivement n° 130 et 108] et d'en parcourir les dernières éditions.
Les deux journaux peuvent fournir un accès aux éditions des deux dernières semaines. La manière, amicale ou non, que les investigateurs adopteront avec le personnel du journal, fixera la rapidité avec laquelle les éditions passées leur seront apportées.
Les heures d'ouverture de *L'Annonceur d'Arkham* vont de 8 h à 18 h, du lundi au vendredi. Cependant, en semaine, quelqu'un est toujours susceptible de rester jusqu'à minuit (frapper bruyamment à la porte avant ou à celle de côté attire son attention). Pour sa part, les bureaux de la *Gazette d'Arkham* sont ouverts de 8 h à 17 h les jours de la semaine, les journalistes restant jusqu'à 23 h.
Les deux journaux ont en effet publié des papiers sur les vols – trois documents sont fournis pour les joueurs : *L'Annonceur d'Arkham* (**Document Collecte manquée n° 2** ci-dessus) a sorti un article sur les deux vols qui se sont déroulés à l'Université, tandis que la *Gazette d'Arkham* (**Documents Collecte**





SUZIE KEMPSTON

31 ans, journaliste

FOR	45
CON	60
TAI	30
DEX	50
APP	65
INT	90
POU	60
ÉDU	75

Points de vie : 9
Impact : -1D4
Carrure : -1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 60
Chance : 0

Description : Radieuse, des yeux verts pétillants, un nez aquilin et des cheveux courts à la Jeanne d'Arc.

Traits : Curieuse et obstinée ; pose beaucoup de questions.

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5), 1D3-1 points de dégâts
- Esquive 30 % (15/6)

Compétences :

Art et métiers (journalisme)	80 %
Baratin	30 %
Bibliothèque	40 %
Charme	45 %
Crédit	27 %
Discrétion	45 %
Droit	30 %
Écouter	60 %
Grimper	40 %
Mécanique	20 %
Persuasion	35 %
Psychologie	40 %
Trouver Objet Caché	60 %

manquée n° 3 et **n° 4** ci-contre et page suivante) a fait paraître un papier parlant du cambriolage et du vol de certains documents au domicile d'un professeur. Un test de **Bibliothèque** n'est pas nécessaire pour obtenir ces documents, car ils sont relativement faciles à trouver. Toutefois, ceux qui réussissent ce test les trouvent beaucoup plus rapidement, plutôt que d'y passer deux ou trois heures.

Des journalistes fouineurs

L'arrivée de gangsters sans finesse dans le bureau d'un journal est de nature à attirer l'attention de journalistes avides d'une bonne histoire. Selon que les investigateurs visitent les deux ou un seul des journaux d'Arkham, ils peuvent se retrouver suivis par Suzie Kempston, une journaliste fouineuse. Le gardien doit se servir de Suzie comme exigé – elle est présentée comme un joker susceptible d'aider ou d'entraver les investigateurs.

Les scènes des cambriolages

La manière dont les investigateurs abordent les scènes des cambriolages est importante et détermine la quantité d'informations qu'ils arriveront à obtenir. La meilleure approche serait de prétendre qu'ils sont journalistes, policiers, ou issus d'autres parties intéressées et crédibles. Le gardien devra adapter ce qui suit en fonction du tact dont feront preuve les investigateurs. S'ils agissent comme des éléphants dans un magasin de porcelaine, ils seront mis à la porte, et par conséquent obtiendront bien peu d'informations.

La bibliothèque de l'Université Miskatonic

Les investigateurs se sentiront sans doute peu à leur aise parmi les halls en marbre du bâtiment de la bibliothèque, et se méfieront du dogue enchaîné près des marches du perron, qui grogne sur ceux qui l'approchent.

La bibliothèque occupe quatre niveaux (sous-sol, rez-de-chaussée, premier étage, et deuxième étage). Le parchemin grec a été volé dans la Section des Livres rares, située dans le coin sud-ouest du deuxième étage.

L'accès à cette section de la bibliothèque exige d'exhiber un minimum d'informations d'identification (professeur invité, universitaire, ou lettre de référence) – qu'aucun investigateur n'est susceptible d'avoir.

La meilleure façon d'obtenir des informations est probablement de discuter avec l'un des employés de la bibliothèque, que l'on peut à cet effet charmer, emmener au restaurant, ou menacer. Lucy Kolasky en est un exemple. Elle est un peu bavarde et aime échanger lorsqu'elle en a l'occasion – c'est-à-dire tant que son supérieur direct, Hilda Bonegrader, ne la surveille pas !

Document 3 – Article du 18 octobre de la Gazette d'Arkham

Gazette d'Arkham - Mardi 18 octobre 1922

UN POIGNARD ANCIEN VOLÉ

Le personnel de l'Université a aujourd'hui été particulièrement choqué par la découverte d'une effraction dans le musée du campus. La nuit dernière, un voleur s'est glissé dans le bâtiment et en a dérobé l'une des pièces entreposées : un poignard que l'on pense être d'origine amérindienne.

Ce poignard était montré dans le cadre de l'exposition sur l'Histoire de la Région du Miskatonic qui a ces douze derniers mois enthousiasmé de nombreux jeunes écoliers avec son large éventail de pièces fascinantes.

Le poignard est l'un des rares objets relatifs à l'héritage tribal d'Arkham. Le Dr August Perplinski, historien connu de la région, a déclaré que ce poignard était un rare exemple d'outil rituel chamanique, et était peut-être utilisé par un sorcier tribal pour l'aider à voyager dans le royaume des esprits.

Rebondissement bizarre et inattendu, le Poste de police d'Arkham a confirmé qu'un deuxième vol avait également eu lieu la nuit dernière sur le campus de l'Université, où la collection de livres rares de la Bibliothèque a été mise sens dessus dessous.

Jusqu'à présent, les responsables n'ont été en mesure de confirmer le vol que d'un seul document de la bibliothèque, un ancien parchemin écrit en grec contenant des formules mathématiques.

M. Pringler, porte-parole de l'Université, a indiqué qu'une récompense de 100 $ avait été promise pour toute personne susceptible de fournir des informations pouvant conduire à la capture des voleurs et au retour des objets volés. La police demande à tout individu ayant des informations de se manifester.


La bibliothèque d'Arkham

Lucy peut confirmer le vol d'un parchemin grec antique mardi soir dernier. Quelqu'un a escaladé le mur du bâtiment jusqu'à la fenêtre de la Section des Livres rares et a réussi à la forcer. Le voleur a ensuite sauté à l'intérieur et a pu ainsi accéder aux ouvrages. Il n'y a à cet endroit aucun système d'alarme. Une fois le voleur dans la place, il n'avait donc plus qu'à éviter les patrouilles de sécurité du campus. Lucy fera remarquer que le voleur devait savoir ce qu'il cherchait, car il n'a pas tenté de s'introduire dans la salle Collection réglementée, où sont conservés beaucoup de livres encore plus rares et plus précieux.
Après avoir répondu à quelques questions, Lucy sera appelée par Mrs Bonegrader.

Le musée de l'Université Miskatonic

Le musée d'exposition de l'Université Miskatonic est situé sur West College Street, près du carré principal du campus, et est ouvert au public de 10 h à 18 h, du mardi au samedi.
Parmi les objets exposés se trouvent des squelettes de dinosaures, des fossiles, des échantillons géologiques, et des dioramas portant sur les débuts de la vie dans la vallée du Miskatonic, de l'homme primitif jusqu'aux premiers colons. Une scène montre les autochtones de la région autour d'un feu, tandis qu'un sorcier effectue une sorte de cérémonie. Autour des dioramas se trouvent plusieurs rangées de vitrines, chacune présentant un large éventail d'artefacts. Il ne faut pas longtemps pour retrouver celle qui contenait le poignard aujourd'hui disparu.
La serrure de cette vitrine a clairement été brisée (une force appliquée avec un outil de cambriolage), permettant au voleur de l'ouvrir et de dérober le poignard à l'intérieur. Il ne reste plus que deux cartels.
L'un indique : « *Poignard amérindien susceptible d'avoir été utilisé par un homme-médecine pour communier avec les esprits. Découvert en 1867 sur les berges du Miskatonic.* »
Le deuxième mentionne : « *Pièce manquante en raison d'un vol récent. Merci de contacter la réception si vous avez des informations relatives à la localisation de cet objet.* »
Parler avec Rory Baxter, l'un des employés du musée, confirme le fait que l'établissement a été l'objet d'une intrusion la semaine dernière (tôt le matin, le 18 octobre), et que le poignard a été volé. Le cambrioleur a apparemment réussi à déverrouiller l'une des serrures de la porte de service et a pu ainsi accéder au rez-de-chaussée. Aucun autre objet n'a été dérangé, ni emporté. Il semble que le voleur savait exactement ce qu'il était venu chercher.
La teneur des échanges entre les investigateurs et Baxter déterminera s'il devient suspicieux à leur sujet (après tout, ils agissent comme – et ressemblent probablement à – des gangsters !). Baxter contactera la police s'il pense que les investigateurs cachent quelque chose ou semblent être « en repérage » pour un autre vol. Si c'est le cas, le gardien est libre de faire intervenir la police locale à un moment approprié du scénario afin de déranger et de harceler les investigateurs.

Le domicile du professeur Stanley David

Accéder au domicile du professeur David est plus difficile que pour les deux autres scènes de cambriolage – ce n'est pas un bâtiment public, et les investigateurs ne peuvent donc pas se contenter de vagabonder à l'intérieur.
De l'extérieur, le bâtiment est parfaitement convenable. Il fait partie intégrante d'une rangée de maisons individuelles similaires sur West Pickman Street, un pâté de maisons jouxtant le campus. Aucun signe de cambriolage n'est visible à l'avant ; toutefois, un test de **Trouver Objet Caché** réussi sur le côté gauche de la propriété révèle que l'une des fenêtres a récemment été remplacée.
Rôder autour de la maison (en particulier dans l'allée latérale et le jardin à l'arrière) peut attirer l'attention non désirée d'une personne : pendant la journée, il y a 45 % de chance qu'un voisin fouineur aperçoive les investigateurs (en partant du principe qu'ils n'ont pas indiqué vouloir utiliser **Discrétion** pour se déplacer dans la propriété), tandis que la nuit, ce risque tombe à 20 % (notez que tout bruit entendu à l'extérieur de la propriété par des investigateurs maladroits a 50 % de chance d'attirer l'attention du professeur David).
Le professeur David est réveillé et chez lui entre 7 h et 8 h 15, il se rend ensuite à pied à son bureau à la faculté des langues sur le campus et y reste jusqu'à ce qu'il revienne à son domicile à 17 h 30 chaque jour ouvrable de la semaine.
Si une raison crédible lui est donnée pour qu'il parle aux investigateurs, il s'y obligera, mais si ces derniers le dérangent tard dans la soirée, il se montrera ennuyeux et ses réponses seront pleines de sous-entendus. Le meilleur moment pour aller le trouver est soit le matin avant qu'il ne parte au travail, soit pendant la journée sur le campus.
Le professeur David peut confirmer qu'une personne s'est introduite par effraction dans son bureau à son domicile (par la fenêtre de ce bureau), pendant la nuit du mardi 17 octobre. Les seules choses ayant été dérobées sont quelques notes de traduction sur lesquelles il travaillait durant son temps libre. Il considère donc ces faits comme



Document 4 – Article de journal du 19 octobre

Gazette d'Arkham
Mercredi 19 octobre 1922

DES DOCUMENTS VOLÉS DANS LA MAISON D'UN PROFESSEUR

La police d'Arkham enquête sur un vol qui s'est déroulé dans la résidence de l'un des principaux professeurs de l'Université Miskatonic.

La maison du professeur Stanley David a en effet été cambriolée la nuit dernière. Le coupable a pénétré dans le bureau du professeur et a filé avec un certain nombre de documents sur lesquels le professeur travaillait.

« Je ne comprends pas pour quelles raisons quelqu'un pourrait convoiter ces papiers ! » a déclaré le professeur David. « Il s'agit juste d'une traduction d'un texte ancien sur laquelle je suis en train de travailler et qui n'a aucune valeur financière ».

« Peut-être le voleur a-t-il pris ces papiers pour autre chose. Il aura un choc quand il en prendra connaissance ! », a ajouté le professeur en riant.

La police demande à toute personne susceptible de s'être trouvée dans les parages de South Garrison Street la nuit dernière entre minuit et deux heures du matin de se manifester au cas où elle aurait été témoin de quelque chose de suspect.

étranges, parce que ces notes n'ont aucune valeur et que le bureau abrite des choses beaucoup plus précieuses.

La traduction était celle d'un parchemin grec conservé dans la Section des Livres rares de la bibliothèque de l'Université Miskatonic (oui, ce parchemin). Le professeur David ne lit pas les journaux et a tendance à vivre dans son monde, il n'est donc pas au courant que le parchemin d'origine a également été volé – si les investigateurs l'en informent, ce sera une surprise totale pour lui.

Si les investigateurs lui demandent des précisions, le professeur David leur répond que le parchemin est écrit en grec, mais qu'il contient pour l'essentiel une formule mathématique ayant trait à des géométries inhabituelles. La formule vise à permettre à un objet de voyager à distance, comme s'il traversait une porte – c'est visiblement du charabia. Le professeur traduisait simplement ce texte comme un exercice visant à lui faire réviser son grec et son algèbre.

Si les investigateurs insistent, le professeur David émet l'hypothèse que les vols du parchemin et de la traduction doivent être liés, et soit que quelqu'un croit le contenu du parchemin authentique (permettre réellement à quelqu'un de courber l'espace ? – « absurde ! »), soit qu'un collectionneur était prêt à aller très loin pour obtenir ces documents (car seul un collectionneur accorderait une valeur quelconque au parchemin et à sa traduction).

Une chose que le voleur n'a pas prise, c'est l'esquisse manuscrite du parchemin que le professeur avait réalisée et qui se trouvait dans son bureau du campus au moment du vol (**Document Collecte manquée n° 5** page suivante). Elle permettra aux investigateurs de récupérer une copie de celui-ci, mais le professeur sera réticent à les laisser l'emporter à moins qu'ils réussissent un test de **Persuasion**, de **Baratin**, ou de **Charme**.

Aller voir la police ?

Compte tenu de leurs professions criminelles, il est peu probable que les investigateurs s'adressent à la police, mais il se pourrait qu'un ou plusieurs d'entre eux aient un contact en son sein – peut-être un agent « véreux » encaissant leur argent pour regarder de l'autre côté.

Les informations pouvant être obtenues sont limitées. Les policiers n'ont pas encore fait le lien entre Sticky Jack et les cambriolages, et cela restera encore vrai pendant un certain temps. À l'heure actuelle, ils sont en train de suivre des pistes pointant vers un riche collectionneur, une personne avide de posséder ces objets sans valeur apparente.



PROFESSEUR STANLEY DAVID

62 ans, linguiste

FOR	45
CON	40
TAI	60
DEX	50
APP	60
INT	90
POU	70
ÉDU	93

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 4
Santé Mentale : 70
Chance : 0

Description : Corpulent, une grande barbe, des lunettes.

Lieux significatifs : L'Université Miskatonic.

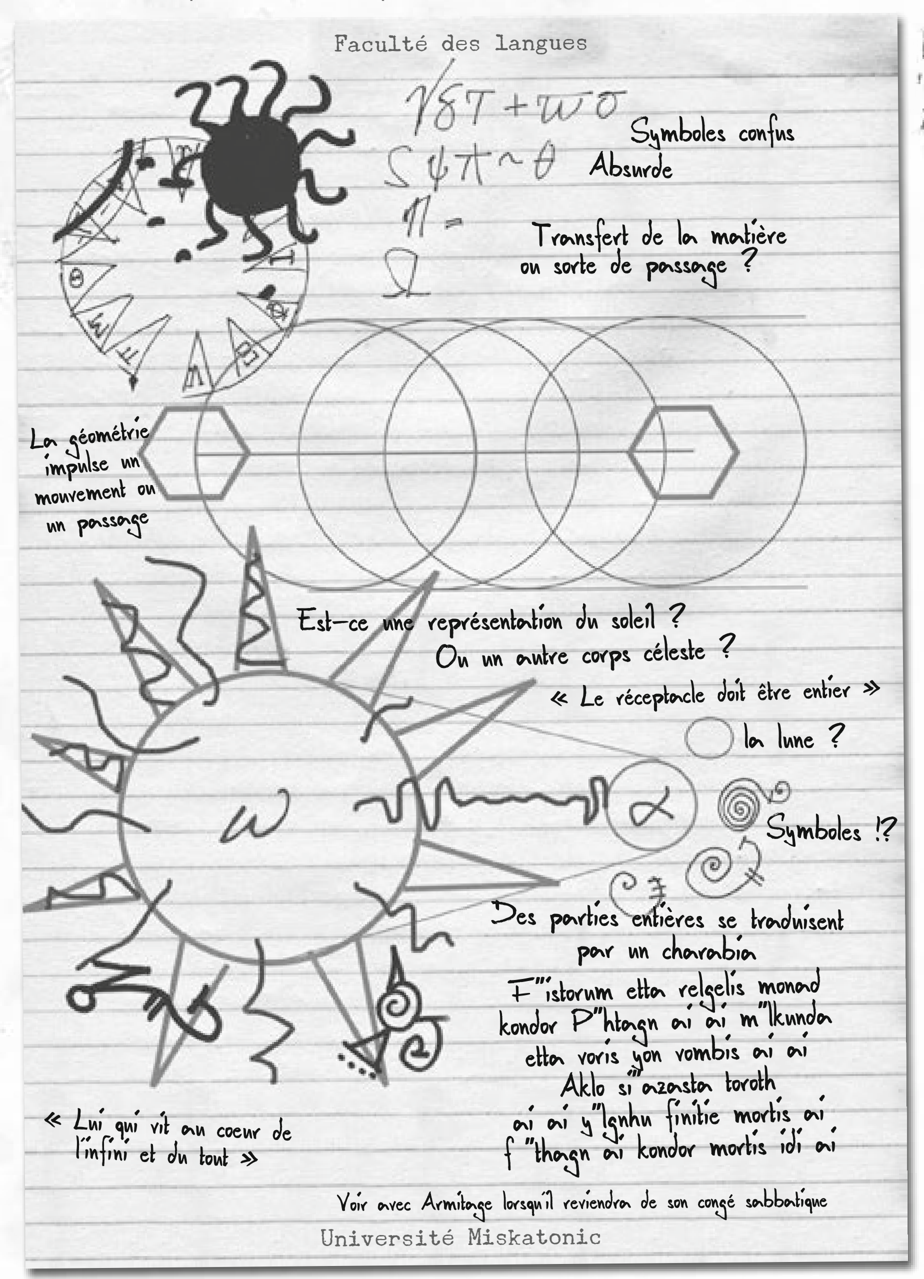
Traits : Résoudre des problèmes (adore les mathématiques et les langues anciennes).

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5), 1D3 points de dégâts
- Esquive 25 % (12/5)

Compétences :

Arts et métiers (linguistique)	70 %
Bibliothèque	80 %
Crédit	60 %
Histoire	55 %
Langues : anglais	90 %
Langues : allemand	60 %
Langues : français	80 %
Langues : grec	68 %
Langues : latin	70 %
Occultisme	20 %
Persuasion	45 %
Psychologie	40 %
Sciences (cryptographie)	69 %
Sciences (mathématiques)	60 %

Document 5 – Esquisse manuscrite du professeur David





AGENT DE POLICE

FOR	60
CON	60
TAI	65
DEX	50
INT	70
APP	50
POU	40
ÉDU	60

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 40
Chance : 0

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8), 1D3+1D4 points de dégâts
- Matraque 40 % (20/8), 1D6+1D4 points de dégâts
- .32 automatique 35 % (17/7), 1D8 points de dégâts
- Esquive 30 % (15/6)

Compétences :

Conduite	30 %
Discrétion	30 %
Écouter	60 %
Grimper	45 %
Intimidation	40 %
Lancer	40 %
Orientation (locale)	60 %
Persuasion	40 %
Psychologie	50 %
Sauter	30 %
Trouver Objet Caché	50 %

Jacob Smith et le Temple de l'Espoir

Les investigateurs, en entendant parler de Jacob Smith et/ou du Temple de l'Espoir, peuvent décider d'aller voir ce qu'il en est – attirant ainsi sur eux l'attention de Smith. Dans l'intervalle, ce dernier en est toujours à se demander ce qui est arrivé à ses deux disciples, à Sticky Jack, et aux objets volés.

Se rendre au Temple de l'Espoir

Le temple se trouve au bout d'une maison de ville géorgienne, située au 114, College East Street, dans le quartier de French Hill. À l'extérieur, un panneau peint indique : Temple de l'Espoir – Faites-vous connaître, pécheurs, et embrassez l'Espoir. À côté de la porte d'entrée se trouve un panneau en « A » répertoriant les horaires des réunions de prière quotidiennes, à 10 h, 12 h et 18 h. La porte d'entrée est verrouillée et ne s'ouvre qu'aux horaires indiqués sur le panneau. Toutefois, sur le côté se trouve une autre porte empruntée par Smith et ses disciples.

Frapper à cette porte latérale fait venir un disciple de Smith, qui se montrera poli, mais ne dira rien d'important à ces investigateurs aux manières un peu arrogantes. Il leur demandera plutôt de revenir plus tard ce même jour pour l'une des réunions de prière. Si les investigateurs demandent à voir Jacob Smith, le disciple leur répond que M. Smith est sorti à cette heure, mais qu'il conduira la réunion de prière un peu plus tard.

Toute personne tentant de forcer l'entrée croisera jusqu'à six disciples dévoués de Smith, qui lui demanderont de partir immédiatement. Si les investigateurs n'obtempèrent pas, les adeptes tenteront de les mettre dehors, en utilisant les poings si nécessaire. Si les choses dégénèrent, ou si un investigateur sort une arme, ils appelleront en criant la police, tandis que l'un d'entre eux tentera en même temps de le faire par téléphone.

Si les investigateurs parviennent à explorer la maison par la ruse ou par la force, ils ne trouveront rien qui sorte de l'ordinaire. Seul le bureau personnel de Smith, au deuxième étage, est digne d'intérêt. Cette pièce est en tout temps fermée à clef (sauf si Smith s'y trouve),

DISCIPLES DE JACOB SMITH

FOR	50
CON	60
TAI	60
DEX	60
INT	70
APP	50
POU	60
ÉDU	80

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Chance : 0

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8), 1D3 points de dégâts
- Machette 40 % (20/8), 1D8 points de dégâts
- Revolver .32 40 % (20/8), 1D8 points de dégâts
- Esquive 30 % (15/6)

Compétences :

Baratin	30 %
Conduite	30 %
Discrétion	60 %
Écouter	60 %
Grimper	50 %
Intimidation	40 %
Lancer	25 %
Mécanique	30 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Occultisme	60 %
Persuasion	40 %
Psychologie	40 %
Sauter	40 %
Trouver Objet Caché	40 %



ce qui nécessite pour y pénétrer de réussir un test de **mécanique** ou de **crochetage**. À l'intérieur de la petite pièce se trouvent un bureau (fermé à clef) et une chaise. Un autre test de **crochetage** ou de **mécanique** est nécessaire pour ouvrir le bureau.

À l'intérieur se trouvent différents instruments d'écriture et des documents. Ces derniers comprennent les actes de la maison et des lettres juridiques concernant l'achat possible de maisons dans d'autres villes. Sur un bloc-notes est écrit : Jack Fulton, 22 Curzon Street.

Un tiroir du bureau contient 200 $ en espèces, ainsi que quelques pièces de monnaie. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** attire l'attention des investigateurs sur un double fond présent sous l'argent. À l'intérieur de ce compartiment caché se trouvent trois exemplaires d'un mince livre noir, dont la page de titre indique : *Le Pouvoir de l'Univers* (voir ci-après).

La réunion de prière

Assister à une réunion de prière permettra aux investigateurs de s'introduire dans la maison joliment décorée. Ils sont conduits dans une grande salle de réception, où un cercle de chaises a été installé. Les investigateurs sont rejoints par huit autres personnes (composées de six disciples de Smith et de deux membres qui ne sont pas encore sous l'emprise de Smith).

Au bout de quelques minutes, tout le monde s'assoit, puis Jacob Smith entre dans la pièce. Ses cheveux foncés sont gominés, il arbore une fine moustache et une barbe taillée. Il porte un costume blanc d'un certain prix. Son teint pâle fait ressortir les yeux bleus perçants de son visage.

Smith sourit et accueille chaque membre de l'assemblée, l'appelant selon le cas frère et sœur. Il fait passer une assiette de collection. Une fois qu'elle a fait le tour du cercle, l'un de ses disciples la pose sous la chaise de Smith. Ce dernier parle alors pendant dix minutes de l'état du monde, de la pauvreté omniprésente, de la maladie et de sa propagation à travers les rues, et de ces nombreuses personnes peinant à trouver l'espoir dans leur vie. Il demande à chacun de dire ce qu'il espère le plus, ponctuant d'un « oui, oui » la réponse de chaque personne. Il invite ensuite tout le monde à se joindre à lui dans une prière silencieuse, au cours de laquelle tous sont invités à fermer les yeux et à prier pour trouver l'espoir de remplir leurs cœurs et de les purifier.

Au bout d'une dizaine de minutes de silence, Smith se remet à parler – lisez à haute voix ou paraphrasez le texte suivant :

« Frères et sœurs, vous avez tous besoin d'espoir pour survivre. Car sans lui, vous n'êtes rien de plus que des automates, des corps sans âme, sans aucune signification.

Scrutez votre conscience et cherchez l'espoir au-dedans de vous, car bientôt les ténèbres descendront et brûleront l'humanité de la surface de cette planète. Et si vous n'êtes pas prêts, vous brûlerez vous aussi !



JACOB SMITH

38 ans, adorateur fou d'Azathoth

FOR	50	CON	60
TAI	60	DEX	60
INT	70	APP	50
POU	60	ÉDU	80

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Chance : 0

Description : Costume élégant, yeux perçants.

Idéologie/Croyances : Azathoth est mon maître.

Traits : Cruel, avec une folle envie de semer le chaos.

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8), 1D3 points de dégâts
- Machette 40 % (20/8), 1D8 points de dégâts
- Revolver .32 40 % (20/8), 1D8 points de dégâts
- Esquive 30 % (15/6)

Compétences :

Baratin	30 %
Discrétion	60 %
Écouter	60 %
Grimper	50 %
Intimidation	40 %
Lancer	25 %
Mécanique	30 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Occultisme	60 %
Persuasion	40 %
Psychologie	40 %
Sauter	40 %
Trouver Objet Caché	40 %

Sortilèges :
Flétrissement — *Le lanceur investit autant de points de magie qu'il le désire et ce nombre est réduit de moitié en points de Santé Mentale. Pour que le sort prenne effet, le lanceur doit réussir un test de POU opposé avec la cible. En cas de réussite, cette dernière subit une déflagration d'énergie soudaine et terrifiante, qui fait noircir et dépérir la chair. La cible perd 1 point de vie par point de magie investi dans le sort.*

Je vous apporte l'espérance, frères et sœurs ! Par ma voix, je peux guérir votre cœur et vous aider à voir l'univers au-delà. Car au-delà de nous est le centre de toutes choses, une flamme brûlante purificatrice au cœur même du cosmos. Si nous restons dans le vrai et laissons cette flamme purificatrice nous embrasser et nous envahir, nous serons sauvés, tandis que le reste de l'humanité sera réduit en cendres.

Entonnez avec moi, frères et sœurs, entonnez avec moi les mots de l'espoir, les mots du pouvoir ! »

Avec cela, deux disciples de Smith sortent des flûtiaux et entament un air jamais entendu auparavant, tandis que Smith commence à psalmodier : « *IA ! IA ! Seigneur de l'espoir ! Ftagn Ia ! Azathoth ! Ia !* ». Il répète cette phrase et d'autres personnes présentes le rejoignent jusqu'à ce que la salle soit remplie de cris.

Soudain, tout s'arrête, Smith prend une grande respiration, remercie l'assistance d'être venue et dit à chacun que s'il a entendu l'appel, il sera heureux de l'accueillir pour lui fixer un rendez-vous personnel afin d'entamer les premières étapes de son voyage vers l'espoir. Sur ce, il sort, tandis que ses disciples indiquent à l'assistance le chemin de la sortie – par la porte d'entrée.

Les actions possibles de Smith

Si Smith entend parler des investigateurs, il voudra savoir ce qu'ils manigancent et, s'il lui apparaît qu'ils sont à la recherche de Sticky Jack et des objets volés, Smith ordonnera à deux de ses hommes de les espionner. Au bout de quelques heures pendant lesquelles les investigateurs auront mené quelques recherches, le gardien demandera aux joueurs d'effectuer un test de **Trouver Objet Caché** pour voir si leurs investigateurs remarquent qu'ils sont suivis (voir *Suivis* ci-après).

Si les investigateurs ne font rien pour attirer l'attention de Smith, rien ne se passera jusqu'à ce qu'ils arrivent à l'immeuble habité par Sticky Jack et y entrent (voir *L'immeuble du 22 Curzon Street*). À ce stade, si le gardien le désire, Smith et une poignée de disciples peuvent arriver peu de temps après les investigateurs et les suivre jusqu'à l'intérieur. La patience de Smith sera alors épuisée. Il agira pour essayer de trouver et de récupérer les objets volés – lui et ses hommes seront eux aussi pris dans les événements étranges et terribles qui se déroulent en ces lieux.

Suivis

Si les investigateurs se rendent compte qu'ils sont suivis et affrontent les hommes de Smith, demandez aux joueurs, en fonction de la tactique prise par les investigateurs, d'effectuer un test d'**Intimidation** ou de **Persuasion**, de difficulté extrême. Les hommes de Smith sont loyaux envers leur chef et ne le lâcheront pas facilement. En cas de réussite, les investigateurs apprendront que les hommes sont des disciples de Jacob Smith et qu'ils ont été envoyés pour les surveiller comme ils posaient des questions au sujet de Sticky Jack Fulton ou des objets volés.

Le gardien doit se servir de cette conversation pour effrayer les investigateurs – les hommes de Smith sont déments, et disent aux investigateurs qu'ils sont condamnés et que les flammes de l'enfer se régaleront de leur chair et de leurs os. S'ils sont capturés, les hommes ne produiront qu'un charabia fou, et ils préféreront se suicider d'une manière horrible plutôt que de dire quoi que ce soit d'utile aux investigateurs.

Incapables de trouver l'appartement de Jack ?

Si les investigateurs ratent les indices les amenant vers Greasy Spoon, ou ne parviennent pas à obtenir l'adresse de Jack, leur dernier recours sera de se renseigner dans les rues du quartier Sud. Jouez ces dialogues autant que nécessaire, en faisant réagir les gens en fonction de l'approche des investigateurs – souvenez-vous que ces derniers ont toutes les chances de ressembler à une bande de criminels, dans leurs manières et dans leur apparence.
Finalement, après avoir fait pas mal de porte-à-porte, les investigateurs sont dirigés, soit vers Greasy (voir *Ce que Greasy sait*, page 124) ou, si le gardien souhaite faire avancer l'histoire, vers Marge Hockler, la propriétaire du bloc d'appartements dans lequel vit Jack (voir ci-dessous).

L'immeuble du 22 Curzon Street

Il s'agit d'un grand bâtiment possédant une grande double porte fermée à clef permettant d'y accéder par l'avant. Hormis un escalier de secours difficile à atteindre, le seul autre accès se fait par une porte donnant sur une cuisine à l'arrière du bâtiment, qui conduit à l'appartement de Marge Hockler au rez-de-chaussée (voir ci-dessous).

Si les investigateurs frappent à la porte avant ou à celle de la cuisine à l'arrière, ils entendront un pas lourd et traînant en provenance de l'intérieur. Au bout de quelques instants, la porte s'ouvrira sur une grande femme d'un certain âge dont les vêtements sont débraillés. Elle sent mauvais et ses yeux injectés

de sang ressortent de la peau tachée et relâchée de son visage. Il s'agit de Marge Hockler, la propriétaire de l'immeuble.

Sans attendre que les investigateurs disent quoi que ce soit, Marge annonce d'une voix grave monotone : « J'ai quelque chose sur le feu », et ouvre la porte en grand, comme pour les inviter à entrer. Elle leur tourne alors le dos et rentre d'un pas traînant dans son appartement, s'attendant à ce que les investigateurs la suivent.

En supposant que les investigateurs suivent Marge à l'intérieur, elle leur désigne quelques chaises dans la pièce de devant, en leur disant : « Asseyez-vous. Je vais faire du café. »

Les investigateurs peuvent remarquer que l'intérieur est très mal tenu ; le tissu du canapé a de nombreuses entailles, des bibelots sont à terre, certains fracassés comme si quelqu'un les avait fait tomber des étagères, et le papier peint porte de nombreux accrocs, comme si quelqu'un avait gratté les murs avec ses ongles.

Malheureusement pour Marge, vivre en dessous de Jack signifie que les énergies mauvaises issues d'un autre monde qui se trouvent maintenant dans la trame de l'appartement de Jack se sont infiltrées en bas et ont affecté Marge. Elle est désormais complètement folle, son esprit rempli de destruction chaotique et gratuite – des échos de la Cour d'Azathoth. Son esprit étant presque entièrement détruit, elle ne ressent plus qu'une folle envie de tuer !

Quelques minutes plus tard, Marge revient avec une grande cafetière dans une main et un très grand couteau de cuisine dans l'autre. Ses yeux roulent dans leurs orbites, ne montrant plus que le blanc, et elle émet un cri terrifiant, lançant le pot de café ouvert sur les investigateurs et attaquant le plus proche avec son couteau. Selon les réactions des investigateurs, demandez-leur d'effectuer un test d'**Esquive** pour éviter d'être recouvert de café bouillant (aucun dégât si le test est réussi, 1D4-1 points de dégâts s'il est raté). L'investigateur attaqué avec le couteau peut lui aussi tenter d'**esquiver**, ou se battre. Marge combattra jusqu'à ce qu'elle soit maîtrisée, souffre d'une blessure majeure (la plongeant dans l'inconscience), ou soit tuée.

Si les investigateurs parviennent à maîtriser ou à tuer Marge sans recourir à la fuite, ils peuvent vouloir explorer son appartement. Les signes de la folie sont partout, du papier peint griffé et objets brisés jusqu'à des indices plus sérieux quant à son état mental. Dans la chambre (par une porte au bout du couloir), Marge a utilisé tout son maquillage et sauces de la cuisine pour « dessiner » sur les murs. Il est cependant difficile de dire ce qu'elle a dessiné, car cela ressemble à une débauche de tourbillons colorés sur les murs. Des rigoles de couleur et de lignes noires s'étendent autour de la pièce, semblant converger en une boule sombre au-dessus de la tête du lit. L'image est confuse et les lignes noires semblent se déplacer et tourner (test de **Santé Mentale**, perte de 0/1 points).

Marge a été contrainte de dessiner cette image, qui est sa représentation de la Cour d'Azathoth. Toute personne réussissant un test de **Mythe de Cthulhu** peut en déduire que c'est la tentative infantile d'un être humain pour attirer l'attention du dieu stupide et aveugle, Azathoth.

D'une porte dans la cuisine, un escalier descend dans une cave. Une terrible odeur de pourriture accueille les investigateurs. C'est là que l'on peut découvrir le corps du mari de Marge, Ken. Le pauvre a été massacré, son corps déchiré et tailladé, tandis que sa tête était séparée et repose maintenant sur un clou planté dans le mur (test de **Santé Mentale**, perte de 1/1D4 points).

MARGE HOCKLER

46 ans, femme au foyer meurtrière

FOR	70
CON	80
TAI	90
DEX	45
APP	35
INT	65
POU	40
ÉDU	20

Points de vie : 17
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 6
Santé Mentale : 0
Chance : 0

Description : Obèse, avec de grands cheveux longs bouclés, des yeux fous et une large bouche.

Traits : Meurtrière folle.

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12), 1D4+1D4 points de dégâts
- Grand couteau 60 % (30/12), 1D6+2+1D4 points de dégâts
- Esquive 22 % (11/4)

Compétences :
Discrétion 20 %
Écouter 40 %
Trouver Objet Caché 30 %

À l'intérieur de l'immeuble

Une fois le cas de Marge traité, les investigateurs peuvent accéder aux autres appartements, soit en entrant par la porte de droite à l'avant de l'immeuble, soit par une porte de l'appartement de Marge.

Notez que si les investigateurs parviennent à éviter Marge, en escaladant par exemple l'escalier de secours jusqu'aux niveaux supérieurs, Marge entendra très probablement les investigateurs et viendra les chercher avec une intention meurtrière !

Essayez de vous assurer que tous les investigateurs entrent dans le bâtiment, mais évitez de les « forcer » à le faire. Une fois à l'intérieur, ils seront incapables de repartir jusqu'à ce qu'ils se soient occupés de Sticky Jack. Toute personne restée à l'extérieur et refusant d'entrer dans l'immeuble peut être persuadée de le faire si elle entend des appels au secours ou les cris meurtriers de Marge. La porte laissera toujours plus de gens entrer – elle ne les laissera tout simplement pas ressortir. Voir *Complications* (page 134) pour avoir quelques idées sur la façon de garder les investigateurs en action à l'extérieur du bâtiment.

Le plan exact de l'immeuble a été laissé relativement dans le vague (c'est-à-dire qu'aucune carte n'est fournie), car la réalité de sa structure a été brisée en raison de l'influence de la Cour d'Azathoth canalisée par Sticky Jack. Dès que les investigateurs sont entrés, les murs se mettent à se tordre et les couloirs semblent s'étendre à l'infini (test de **Santé Mentale**, perte de 1/1D4 points) avant de retourner à quelque trace de normalité.

À l'intérieur, le bâtiment ne correspond plus à la physique terrestre : des pièces apparaissent comme retournées, les portes semblent se tordre lorsqu'on les touche, et d'étranges lumières colorées scintillent et brillent. En théorie, le gardien peut positionner les appartements là où il souhaite que les investigateurs se rendent. Les escaliers semblent monter jusqu'à l'infini, des portes apparaissent dans des endroits étranges, des lumières deviennent soudain plus intenses puis s'éteignent en laissant l'endroit dans l'obscurité la plus totale. L'expérience devrait être accablante et déroutante, telle que les investigateurs devront essayer chaque porte jusqu'à ce qu'ils atteignent (enfin) l'appartement de Sticky Jack au sommet de l'édifice.

Pendant qu'ils sont à l'intérieur de bâtiment, l'ensemble de l'expérience

devrait être déconcertante, les investigateurs perdant tout sens de l'orientation – une minute, ils penseront qu'ils se trouvent au rez-de-chaussée, la suivante ils baisseront les yeux pour s'apercevoir qu'ils se trouvent au milieu d'un escalier en bois s'étendant sur des centaines de marches vers le haut et vers le bas. Quoi qu'ils tentent de faire, ils ne pourront trouver aucun moyen de ressortir, ni aucun sens à ces angles, passages et pièces insensés. Si quelqu'un regarde par une fenêtre, il ne peut voir qu'une vaste obscurité traversée de points de lumière, comme si c'était le ciel nocturne – ce qui est le cas ! (test de **Santé Mentale**, perte de 0/1 point).

Voici quelques rencontres que le gardien peut utiliser pour déconcerter les investigateurs avant qu'ils atteignent l'appartement de Jack. Leur nombre est laissé à l'appréciation du gardien. Utilisez ces rencontres telles qu'elles sont écrites ou comme source d'inspiration pour inventer vos propres scènes ; des pertes de **Santé Mentale** sont suggérées entre parenthèses à la fin de chaque rencontre.

1. **La famille pendue :** En entrant dans cet appartement, les investigateurs sont confrontés à la scène terrible d'une famille pendue à des cordes attachées à un chevron de plafond (perte de **Santé Mentale** de 0/1D4 points).
2. **L'homme dans le fauteuil renversé :** La pièce est retournée. Une lampe suspendue sort du « plafond », pointant vers le haut en direction du « sol ». Directement au-dessus de la lampe se trouve le corps d'un homme assis dans un fauteuil (à l'envers vis-à-vis des investigateurs). Comme s'il défiait la gravité inversée de la salle, le sang s'écoule vers le bas sur les investigateurs depuis la gorge de l'homme, qui a été tailladée (perte de **Santé Mentale** de 1/1D4 points).
3. **Le vide et la flûte :** À l'ouverture de la porte, il n'y a au-delà que noirceur. Aucune lumière ne pénètre vers l'intérieur, de telle sorte qu'on ne peut voir ni le sol, ni le plafond, ni les murs, ni enfin le contenu. Un son de flûte étrange et surnaturel semble provenir de la pièce. Lorsqu'un investigateur avance, son pied ne touche que le vide – il n'y a pas de sol ! Des investigateurs vifs d'esprit peuvent effectuer un test de **Sauter**, de DEX, ou d'**Esquive** pour éviter de « tomber » dans la pièce – des amis peuvent également tenter de les rattraper. Toute personne tombant dans cette pièce chute pendant ce qui lui semble être une éternité, jusqu'à ce qu'elle atterrisse avec fracas dans une autre pièce (choisissez un autre endroit du bâtiment), en subissant 1D4+1 points de dégâts. Peut-être les autres investigateurs peuvent-ils entendre les cris de leur camarade perdu et ses appels à l'aide pendant qu'ils errent autour du bâtiment… ? (perte de **Santé Mentale** pour la chute de 0/1D2 points)
4. **Le bruit de succion :** Dans ce qui semble être un appartement normal, les investigateurs peuvent entendre un bruit sonore de succion provenant d'une pièce attenante au lieu de vie principal. En s'approchant, le son devient plus frénétique et on peut également entendre des coups sonores, comme si quelque chose d'imposant cognait contre les murs. Lorsque les investigateurs entrent dans la salle, les sons s'arrêtent soudain et une odeur de pourriture fétide se répand (il leur faut réussir un test de CON ou vomir). À l'intérieur, c'est comme si quelqu'un avait cogné un marteau ou une batte de base-ball sur les murs : il y a dans toute la pièce des fissures, des déchirures, et des trous dans le plâtre. Alors que les investigateurs regardent autour d'eux, ils entendent soudain un bruit retentissant alors qu'une force invisible percute le mur le plus proche d'eux, envoyant le plâtre voler et laissant une brèche de la taille d'une tête. Le bruit de succion recommence de plus belle et c'est comme si la force invisible cherchait à briser les murs de l'appartement. Le plâtre, les bibelots, et les meubles explosent sous des coups de boutoir inobservables. Les investigateurs doivent réussir un test d'*Esquive* pour éviter d'être frappés par les objets volants (leur infligeant 1D4 points de dégâts). À moins que les investigateurs ne partent immédiatement, ils doivent effectuer ce test chaque round pour éviter d'être touchés par cette force invisible et immatérielle (infligeant 1D8 points de dégâts). Il n'y a aucun moyen de lutter contre ce monstre invisible avec des armes terrestres et les investigateurs devraient fuir le plus vite possible. La force invisible ne les poursuivra pas (perte de **Santé Mentale** de 1/1D4 points).
5. **La chose extérieure :** Lorsque les investigateurs atteignent cette porte, ils sont soudain pris d'un sentiment de terreur aiguë, comme si quelque chose de terrible était sur le point de se produire. Si la porte est touchée, un son de flûte assourdissant jaillit soudain de l'intérieur de la pièce. Si la porte est ouverte, les investigateurs voient une énorme chose bulbeuse remplir tout l'espace de la pièce. Sa peau squameuse et pâle est tassée, et un liquide visqueux jaune-rouge vif saigne de centaines de plaies suintantes. Le son de flûte devient encore plus fort, désorientant les témoins de la scène. À moins que



SERVITEURS DES DIEUX EXTÉRIEURS

FOR	70	CON	82
TAI	100	DEX	82
INT	87	POU	95

Points de vie : 18
Impact : +1D6
Carrure : 2
Mouvement : 7
Points de magie : 19

Attaques par round : 4
Attaques : Une masse de tentacules se tortillant frappe la cible et s'y enroule. Lorsqu'une attaque est réussie, lancez 1D3 pour déterminer combien de tentacules infligent des dégâts. Ces tentacules peuvent être utilisés pour saisir un adversaire en réussissant une manœuvre de combat. La portée des tentacules d'un Serviteur des Dieux Extérieurs est de 20 mètres.

Combat :
- Combat rapproché 45 % (22/9), 1D6+1D6 (impact par tentacule)
- Esquive 41 % (20/8)

Protection :
Aucune, mais les armes physiques n'infligent pas de dégâts ; les sortilèges et les armes magiques infligent pour leur part des dégâts normaux ; le Serviteur des Dieux Extérieurs régénère 3 points de vie par round jusqu'à ce qu'il meure.

Musique de la Folie :
La musique dissonante produite par ces créatures affecte négativement les auditeurs humains, qui doivent effectuer un test de **Santé Mentale** tous les deux rounds où ils subissent la musique ou perdre 1D4 points de **Santé Mentale**. Des sorciers savants émettent l'hypothèse selon laquelle ceux qui perdent l'esprit à cause de cette musique peuvent devenir des Serviteurs, l'esprit et le corps pervertis et pour toujours condamnés à danser sur la musique des Dieux Extérieurs.

Sortilèges :
Chaque Serviteur connaît au moins 1D10 sorts, incluant toujours 1D10 sorts de Invoquer/Contrôler et Appeler.

Perte de SAN :
1/1D10 points de **Santé Mentale** pour voir un Serviteur.

les investigateurs ne parviennent à refermer la porte en un seul round, la créature envoie 1D4 tentacules sonder et attaquer. Il s'agit d'un Serviteur des Dieux Extérieurs. C'est au gardien de décider si ce monstre poursuit les investigateurs ou s'il se contente de rester dans la pièce (perte de **Santé Mentale** de 1/1D10 points).

AZATHOTH

Le chaos nucléaire bouillonnant

FOR	N/A
CON	1 500
TAI	variable
DEX	N/A
INT	0
POU	500

Points de vie : 300
Impact : N/A
Carrure : variable
Mouvement : 0
Points de magie : 100

Attaques par round : 1D6
Attaques de combat rapproché : De nombreux pseudopodes d'Azathoth peuvent frapper n'importe quoi à proximité.

Combat :
Combat rapproché 100 % (50/20), 1D100 points de dégâts

Protection :
Aucune, mais à 0 point de vie, Azathoth se dissipe et ne meurt pas, retrouvant toutes ses forces en 1D6 heures. Le Signe des Anciens lui inflige 3D6 points de dégâts, mais détruit le Signe en même temps.

Sortilèges :
Donne des ordres à tous les Autres Dieux Inférieurs et aux Serviteurs qui l'accompagnent, ainsi qu'à une grande partie de l'univers ; heureusement, il a 0 en INT.

Perte de SAN :
1D10/1D100 points de **Santé Mentale** pour voir Azathoth.

La Musique de la Folie

La musique dissonante est jouée par les créatures qui gambadent autour d'Azathoth. Elle affecte négativement les auditeurs humains, qui doivent réussir un test de **Santé Mentale** tous les deux rounds ou perdre 1D4 points de **Santé Mentale**.
Ceux qui perdent l'esprit à cause de cette musique peuvent devenir eux-mêmes des Serviteurs, à l'esprit et au corps pervertis et pour toujours condamnés à danser au son du Sultan des Démons.

L'appartement de Jack

Lorsque le gardien le désire, les investigateurs trouvent l'appartement de Sticky Jack.
En entrant par une porte non fermée à clef, les investigateurs perçoivent une odeur de cendres et de brûlure. Les murs penchent selon des angles étranges, le plafond semble s'incliner, une de ses extrémités se trouvant à seulement un mètre du sol. Sur le plancher en bois, on peut voir les contours en cendres d'un homme, comme s'il avait brûlé et n'avait laissé que poussière, tandis qu'on peut voir sur l'un des murs un autre contour en cendres identique. Au-delà de la zone de vie se trouvent deux portes, une sur la gauche et l'autre au bout de la pièce.
On peut entendre un son flûté léger, dont le tempo accélère et ralentit, comme si une centaine de musiciens fous jouaient une ouverture bizarre et extravagante. Il s'agit de la Musique de la Folie (voir encadré ci-contre). On peut également entendre, mêlés à la musique, les cris d'un homme appelant à l'aide. La voix semble distante (demandez un test d'**Écouter** ; en cas de réussite, la voix semble provenir de derrière la porte à l'autre bout de la pièce).
Si un investigateur ouvre la porte à gauche, le malheureux est obligé de contempler le cosmos étalé. En son centre se trouve une immense masse blasphématoire bouillonnante de la taille d'une planète, qui se tord sans fin aux sons mystérieux sortant de flûtes tenues dans les pseudopodes palpitants d'êtres laids et terrifiants, qui gambadent autour de la masse en leur centre. Ceux qui regardent cette scène sont consumés par la terreur et la crainte lorsqu'ils réalisent que la terrible musique appelle un nom – Azathoth !
Outre la véritable horreur de la scène qui se déploie devant eux, le terrible sentiment d'une catastrophe imminente fait suffoquer le spectateur, qui réalise sa véritable insignifiance face à un tel chaos cosmique suprême. Être témoin de cette horreur exige d'effectuer un test de **Santé Mentale**, avec une perte de 1D10/1D100 points.
La porte à l'autre bout de la pièce (de laquelle on peut entendre la voix masculine pleurer) est également déverrouillée. En l'ouvrant, le spectateur voit un petit homme accroupi en boule dans une salle de bains. Des jets de sang séché strient le carrelage blanc du mur. La voix de l'homme enfle et baisse de volume, pleurant comme s'il était à l'agonie ou prononçant les mots « Aidez-moi ». À peine visibles, serrés dans les mains de l'homme, se trouvent un vieux couteau et quelques documents (ce sont les objets volés : le couteau, le parchemin, et le document contenant la traduction).
Des investigateurs attentifs remarqueront que les deux poignets de Jack ont été tranchés. Pourtant, bien que le sang continue à s'écouler des plaies ouvertes, l'homme n'est clairement pas mort. Il lève les yeux vers les investigateurs et leur dit : « Aidez-moi. Je ne peux pas l'arrêter. Tuez-moi ! ».

Limiter l'exposition

Certains investigateurs – peut-être la totalité – pourront voir la Cour d'Azathoth à travers la porte de l'appartement de Sticky Jack. Cela peut facilement détruire leur Santé Mentale (après tout, il s'agit d'Azathoth, le centre dépourvu d'esprit de l'univers). Un gardien bienveillant peut souhaiter limiter cette exposition, ou au moins transmettre aux joueurs un conseil appuyé pour ne pas ouvrir cette porte. Voici quelques façons possibles de jouer cette scène :

- Tout d'abord, la porte est refermée, accompagnée d'un cri – le premier investigateur qui ouvre la porte donnant sur Azathoth réussit ou rate son test de **Santé Mentale** : il crie et referme rapidement la porte. Un investigateur (fou) refermant la porte peut alors agir pour barrer l'accès – sa folie se présentant sous une forme coercitive destinée à empêcher les autres de passer la porte, mais à couper également la voie aux horreurs venant de l'extérieur.
- La crainte les décompose – quiconque s'approche de la porte est consumé d'effroi. Les poils des investigateurs se dressent et leur estomac leur dit que quelque chose ne va pas du tout de l'autre côté de cette porte. Demandez-leur d'effectuer un test de **Santé Mentale** contre les ondes psychiques du chaos en train de s'échapper de la Cour d'Azathoth (perte de 1/1D10 points). Quel que soit le résultat, le ou les investigateurs savent avec certitude que la mort et la folie seront les seules récompenses s'ils ouvrent cette porte.
- Sticky Jack – reliés à la magie infecte venue d'un autre monde, Jack, son appartement, et la Cour d'Azathoth sont tous interdépendants. L'homme détecte les investigateurs qui s'approchent de la porte donnant sur la cour d'Azathoth et apparaît par l'autre porte, en criant : « *Non ! Pas par là !* »
- *Alea jacta est* – cette option n'empêche pas les investigateurs d'ouvrir la porte. Laissez-les faire exactement ce qu'ils veulent et laissez les dés rouler. La majorité ou la totalité des investigateurs de vos joueurs peuvent devenir fous, mais il y aura probablement en même temps beaucoup de plaisir ! Bien sûr, lors de la prochaine partie, il leur faudra peut-être créer de nouveaux investigateurs…

Sortir

Les investigateurs ont deux manières de se sortir de cette situation :

1. Tuer Jack

Jack ne peut mourir qu'en étant décapité ou brûlé. Le sort qu'il a formulé le conserve en vie, car il est un lien physique dans le passage entre la Terre et la Cour d'Azathoth. Tirer sur lui, le poignarder, et ainsi de suite, ne produit aucun résultat, sauf lui faire davantage verser de sang, et ne lui fait aucun mal. Si nécessaire, un test d'INT permet à un investigateur de se rendre compte que Jack canalise les énergies blasphématoires qui, en quelque sorte, le gardent en vie. Si un ou plusieurs investigateurs deviennent fous, le gardien peut leur donner un indice venant de leur folie, indiquant que ce n'est qu'en coupant la tête de Jack ou en le brûlant jusqu'à la moelle qu'on peut couper le lien.

2. Réciter les paroles du parchemin :

« F'istorum etta relgelis monad kondor
P'htagn ai ai m'lkunda
etta voris yon vombis ai ai
Aklo si'azasta toroth
ai ai y'lgnhu finitie mortis ai
f'thagn ai kondor mortis idi ai »

Cette phrase peut être trouvée en trois endroits différents :

- Dans la copie de travail du parchemin du professeur David disponible chez lui (si les investigateurs lui ont rendu visite). Voir **Document Collecte manquée n° 5** page 128.
- Dans les documents de traduction volés par Jack et maintenant éparpillés autour de lui (l'expression est notée comme un « charabia intraduisible » par le professeur).
- Dans le parchemin grec original, actuellement détenu par Jack – utiliser la formule du parchemin exige la compétence **Langues (grec)** –, quelque chose que les investigateurs ont de grandes chances de ne pas avoir.

Prononcer cette phrase à haute voix brise le passage, et tous ceux qui se trouvent à l'intérieur de l'appartement retournent à la normalité. Toute personne étant sortie par la porte donnant sur la Cour Azathoth ne reviendra plus. Notez que le passage est la seule chose gardant Jack en vie et qu'une fois brisé, Jack s'effondre à terre, mort.

Complications

Si le gardien pense que les investigateurs ont eu la vie trop facile, il peut encore compliquer les choses en faisant entrer Jacob Smith et ses disciples dans le bâtiment. Smith et ses hommes peuvent tromper, harceler et attaquer les investigateurs comme vous le souhaitez :

1. Smith comprend ce qui se passe. Il ordonne à ses disciples de pousser ces investigateurs qui fourrent leur nez partout à travers la porte donnant sur la Cour d'Azathoth.
2. Ils se transforment en fous assoiffés de sang, avec l'intention de sacrifier tous ceux qui ne partagent pas leur culte du chaos et du Sultan des Démons.

Si Smith voit Jack, il attaque toute personne tentant de l'empêcher de récupérer le parchemin, le poignard et la traduction, en criant : « C'est un impur ! Je dois être le réceptacle ! »

Compliquer vraiment la situation

Le gardien qui estime n'en avoir pas eu assez peut encore compliquer les choses en faisant arriver à l'appartement Jack O'Leary et une poignée de voyous. La manière dont ils réagissent à Smith, à ses hommes et à tout investigateur à l'extérieur est laissée à l'appréciation du gardien. Si O'Leary et ses voyous pénètrent à l'intérieur, partez du principe que tous basculent dans la folie, devenant probablement soit suicidaires soit meurtriers.

CONCLUSION

Les investigateurs survivants peuvent obtenir les récompenses suivantes :

- Avoir survécu et s'être échappé : +1D6 points de **Santé Mentale**.
- Avoir utilisé la formule pour s'échapper : +1D6 points de **Santé Mentale**.
- Avoir tué Jack pour s'échapper : +1 point de **Santé Mentale**.
- Avoir récupéré les objets volés et les avoir remis à O'Leary : +1D4 points de **Santé Mentale**.

Bien entendu, ceux qui ont été exposés à la Cour d'Azathoth sont susceptibles d'en éprouver les effets à long terme, rêvant la nuit du dieu aveugle et stupide et de ses serviteurs, harcelés par d'étranges sons de flûte, et remplis d'effroi à chaque fois qu'ils regardent le ciel nocturne…

INVESTIGATEURS PRÉTIRÉS

EDDIE KELLY
« le Pétrin »

Occupation : criminel
Âge : 37 ans
Sexe : Masculin
Résidence : Arkham
Lieu de naissance : Arkham

FOR	45
CON	50
TAI	60
DEX	65
APP	35
INT	60
POU	50
ÉDU	45

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0

Mouvement : 8
Santé mentale : 50
Points de magie : 10
Chance : 0

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12), 1D3 points de dégâts
- Couteau papillon 60 % (30/12), 1D4 points de dégâts
- Automatique .38 35 % (17/7), 1D10 points de dégâts
- Esquive 32 % (16/6)

Compétences

Baratin	05 %
Bibliothèque	20 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	35 %
Combat à distance (fusils)	25 %
Combat rapproché (corps à corps)	60 %
Conduite	20 %
Crédit	25 %
Crochetage	70 %
Discrétion	40 %
Droit	05 %
Écouter	25 %
Électricité	35 %
Esquive	32 %
Estimation	20 %
Grimper	20 %
Histoire	25 %
Intimidation	35 %
Lancer	20 %
Langues (maternelle : anglais)	46 %
Mécanique	10 %
Nager	20 %
Naturalisme	10 %
Occultisme	10 %
Orientation	35 %
Persuasion	10 %
Pickpocket	10 %
Pister	20 %
Premiers soins	35 %
Psychologie	25 %
Sauter	20 %
Trouver Objet Caché	45 %

Description : Visage émacié, pommettes hautes, et lèvres fines.
Idéologie/Croyances : Je dois être dur dans cette vie pour y arriver. Je sauve ma peau et au diable le reste.
Personnes importantes : Ma sœur, Wendy, qui ne m'a jamais laissé tomber.
Biens de valeur : La montre à gousset porte-bonheur de mon père ; le jour où je la perdrai, ma chance aura tourné.

Équipement et possessions
Couteau papillon
Automatique .38 et munitions

Richesse
Dépenses courantes : 10 $
Espèces : 50 $
Capital : 1250 $

WENDY KELLY
la Concrète »

Occupation : criminelle
Âge : 25 ans
Sexe : Féminin
Résidence : Arkham
Lieu de naissance : Arkham

FOR	40
CON	80
TAI	50
DEX	55
APP	50
INT	70
POU	45
ÉDU	60

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0

Mouvement : 8
Santé mentale : 45
Points de magie : 09
Chance : 0

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/08), 1D3 points de dégâts
- Fusil à pompe cal. 12 60 % (30/12), 4D6/2D6/1D6 points de dégâts
- Esquive 35 % (17/7)

Compétences

Estimation	20 %
Charme	35 %
Grimper	20 %
Crédit	25 %
Esquive	35 %
Conduite	20 %
Électricité	10 %
Baratin	05 %
Combat rapproché (corps à corps)	40 %
Combat à distance (armes de poing)	50 %
Combat à distance (fusils)	60 %
Premiers soins	30 %
Histoire	05 %
Intimidation	15 %
Sauter	20 %
Langues (maternelle : anglais)	60 %
Bibliothèque	30 %
Écouter	35 %
Mécanique	45 %
Naturalisme	10 %
Orientation	10 %
Occultisme	10 %
Persuasion	40 %
Psychologie	30 %
Pickpocket	30 %
Trouver Objet Caché	40 %
Discrétion	40 %
Nager	20 %
Lancer	20 %
Pister	40 %

Description : Bien bâtie, cheveux bruns bouclés, habillée comme un homme.
Idéologie/Croyances : Personne ne me donnera une chance, alors je prends ce que je peux. Je sauve ma peau et au diable le reste.
Personnes importantes : Mon frère jumeau, Eddie, qui ne m'a jamais laissée tomber.
Lieux significatifs : Le crépuscule au-dessus des collines de Dunwich.
Biens de valeur : Mon fidèle fusil de chasse, je ne pars jamais sans lui.

Équipement et possessions
Fusil cal. 12 et munitions
Mouchoir

Richesse
Dépenses courantes : 10 $
Espèces : 50 $
Capital : 1250 $

SEAN DOYLE
« l'Optimiste »

Occupation : criminel
Âge : 21 ans
Sexe : Masculin
Résidence : Arkham
Lieu de naissance : Arkham

FOR	60
CON	55
TAI	45
DEX	70
APP	40
INT	45
POU	80
ÉDU	40

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé mentale : 80
Points de magie : 16
Chance : 0

Combat
• Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11), 1D3 points de dégâts
• Couteau à pain 55 % (27/11), 1D4+2 points de dégâts
• Carabine automatique .22 35 % (17/7), 1D8 points de dégâts
• Esquive 35 % (17/7)

Compétences

Baratin	05 %
Bibliothèque	20 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	35 %
Combat rapproché (corps à corps)	55 %
Conduite	20 %
Crédit	10 %
Discrétion	50 %
Droit	05 %
Écouter	50 %
Électricité	10 %
Esquive	35 %
Grimper	40 %
Histoire	05 %
Imposture	05 %
Intimidation	15 %
Lancer	50 %
Langues (maternelle : anglais)	40 %
Lecture sur les Lèvres	41 %
Mécanique	10 %
Nager	20 %
Naturalisme	10 %
Occultisme	05 %
Orientation	30 %
Persuasion	10 %
Pickpocket	45 %
Pister	10 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	10 %
Sauter	45 %
Trouver Objet Caché	45 %

Description : Grand visage, petits yeux, avec de gros sourcils.
Idéologie/Croyances : Un jour, ce sera moi le boss, mais personne ne m'écoute ! Il faut que je gagne ma place et fasse tout ce qui vient. Catholique.
Personnes importantes : Ma mémé, que Dieu ait son âme – que dirait-elle de moi aujourd'hui ?
Lieux significatifs : La tombe de mémé au cimetière d'Arkham.
Biens de valeur : Le couteau à pain de mémé, qui coupe toujours comme il faut.

Équipement et possessions
Carabine cal. 22
Munitions
Saint-Christophe

Richesse
Dépenses courantes : 10 $
Espèces : 20 $
Capital : 500 $

WESLEY O'GRADY
« Tout en douceur »

Occupation : criminel
Âge : 33 ans
Sexe : Masculin
Résidence : Arkham
Lieu de naissance : Arkham

FOR	45
CON	70
TAI	60
DEX	50
APP	60
INT	80
POU	65
ÉDU	50

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 65
Points de magie : 13
Chance : 0

Combat
• Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8), 1D3 points de dégâts
• Couteau à gaine 40 % (20/08), 1D4 points de dégâts
• Revolver cal. 32 50 % (25/10), 1D8 points de dégâts
• Esquive 30 % (15/6)

Compétences

Arts & Métiers (comédie)	15 %
Baratin	05 %
Bibliothèque	20 %
Charme	35 %
Combat à distance (armes de poing)	50 %
Combat à distance (fusils)	40 %
Combat rapproché (corps à corps)	40 %
Conduite	30 %
Crédit	30 %
Crochetage	21 %
Discrétion	40 %
Droit	10 %
Écouter	50 %
Électricité	15 %
Esquive	30 %
Estimation	25 %
Grimper	30 %
Histoire	05 %
Intimidation	30 %
Lancer	20 %
Langues (maternelle : anglais)	60 %
Mécanique	10 %
Nager	20 %
Naturalisme	10 %
Occultisme	15 %
Orientation	10 %
Persuasion	40 %
Pickpocket	35 %
Pister	10 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	30 %
Sauter	20 %
Trouver Objet Caché	45 %

Description : Cheveux gominés, large sourire, yeux fatigués.
Idéologie/Croyances : Je devrais être le boss, O'Leary est un imbécile et un incompétent – je lui montrerai un jour et je prouverai ma valeur aux yeux de O'Bannion. Catholique.
Personnes importantes : Ma sœur décédée, Loretta, abattue par accident alors que ça aurait dû être moi. Je trouverai la rémission un jour.
Biens de valeur : La photographie de ma sœur Loretta dans mon portefeuille.

Équipement et possessions
Fusil cal. 22
Munitions
Saint-Christophe

Richesse
Dépenses courantes : 10 $
Espèces : 60 $
Capital : 1500 $ (maison)

KELRAN MURPHY
« le Chapeau »

Occupation : criminel
Âge : 27 ans
Sexe : Masculin
Résidence : Arkham
Lieu de naissance : Arkham

FOR	40
CON	75
TAI	45
DEX	65
APP	80
INT	80
POU	50
ÉDU	45

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 50
Points de magie : 10
Chance : 0

Combat
• Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8), 1D3 points de dégâts
• Couteau à cran d'arrêt 40 % (20/08), 1D4 points de dégâts
• Automatique .32 40 % (20/8), 1D8 points de dégâts
• Esquive 45 % (22/9)

Compétences

Arts & Métiers (comédie)	35 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	20 %
Charme	60 %
Combat à distance (armes de poing)	40 %
Combat à distance (fusils)	30 %
Combat rapproché (corps à corps)	40 %
Comptabilité	05 %
Conduite	20 %
Crédit	20 %
Crochetage	11 %
Discrétion	25 %
Droit	10 %
Écouter	25 %
Électricité	10 %
Esquive	45 %
Estimation	25 %
Grimper	20 %
Histoire	05 %
Intimidation	15 %
Lancer	30 %
Langues (maternelle : anglais)	60 %
Mécanique	22 %
Nager	20 %
Naturalisme	10 %
Occultisme	05 %
Orientation	10 %
Persuasion	30 %
Pickpocket	55 %
Pister	10 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	50 %
Sauter	20 %
Trouver Objet Caché	30 %

Description : Visage de fouine, mince mais toujours impeccablement habillé. Yeux fixes et dépourvu d'humour. Porte en toutes circonstances un chapeau.
Idéologie/Croyances : Je ferais n'importe quoi pour être en haut – je vendrais même ma mère si ça pouvait aider. Je dois faire bonne impression au boss, et j'aurai peut-être une promotion.
Personnes importantes : Je ne pense pas aux autres.
Biens de valeur : Mon chapeau, j'adore ma protection.

Équipement et possessions
Fusil cal. 22
Munitions
Saint-Christophe

Richesse
Dépenses courantes : 10 $
Espèces : 40 $
Capital : 1000 $ (appartement)

MARTY O'CONNOR
« le Dogue »

Occupation : criminel
Âge : 26 ans
Sexe : Masculin
Résidence : Arkham
Lieu de naissance : Arkham

FOR	90
CON	75
TAI	80
DEX	45
APP	25
INT	40
POU	30
ÉDU	20

Points de vie : 15
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 8
Santé mentale : 30
Points de magie : 06
Chance : 0

Combat
• Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12), 1D3+1D6 points de dégâts
• Couteau à cran d'arrêt 60 % (30/12), 1D4+1D6 points de dégâts
• Fusil à canon scié cal. 12 40 % (20/8), 4D6/1D6 points de dégâts
• Esquive 35 % (17/7)

Compétences

Baratin	22 %
Bibliothèque	20 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	20 %
Combat à distance (fusils)	40 %
Combat rapproché (corps à corps)	60 %
Conduite	30 %
Crédit	15 %
Discrétion	40 %
Droit	05 %
Écouter	40 %
Électricité	10 %
Esquive	35 %
Grimper	20 %
Histoire	05 %
Intimidation	40 %
Lancer	40 %
Langues (maternelle : anglais)	50 %
Mécanique	45 %
Nager	30 %
Naturalisme	20 %
Occultisme	15 %
Orientation	20 %
Persuasion	10 %
Pickpocket	10 %
Pister	10 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	20 %
Sauter	20 %
Trouver Objet Caché	30 %

Description : Un look de boxeur, le nez cassé, les oreilles en chou-fleur, les cheveux blonds courts et frisés.
Idéologie/Croyances : Je ne suis pas bon à apprendre ou à penser, je suis meilleur à faire. La plupart de gens ont une cervelle plus grande que la mienne, je préfère faire ce qu'ils disent et avoir une vie tranquille. Catholique.
Personnes importantes : Ma maman, que Dieu la bénisse, je ferais n'importe quoi pour elle.
Lieux significatifs : La cuisine de maman.

Équipement et possessions
Fusil cal. 22
Munitions
Saint-Christophe

Richesse
Dépenses courantes : 10 $
Espèces : 30 $
Capital : 750 $ (la maison de maman)



Investigation	3/5
Action	4/5
Exploration	3/5
Interaction	4/5
Mythe	4/5
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	6 à 8 heures
Nombre de joueurs	6 (prétirés)
Époque	Années 20 (1926)

À l'affiche

Henry Roades

Professeur associé à l'Université Miskatonic, il a conduit il y a quatre mois des fouilles aux alentours de Blackwater Creek. Ayant découvert la grotte contenant les Entrailles de la Terre, il a renvoyé les étudiants pour rester seul avec sa femme Abigail. Il brûlait d'envie d'explorer ce lieu considéré comme sacré. Devenu fou à la suite de la transformation de sa femme, il est désormais prisonnier des frères Carmody, ligoté dans la cave à légumes de leur ferme.

Abigail Roades

Femme du professeur, elle a été victime des Entrailles de la Terre, a fusionné avec elles et n'est plus maintenant qu'un vague souvenir de ce qu'elle était auparavant – elle est la Mère. Quelques moments de lucidité la font hurler d'une terreur qui se répand dans tout le voisinage.

Les frères Carmody

Contrebandiers d'alcool, ils ont été surpris de voir le ruisselet asséché donnant son nom au village se remettre à couler. Ils ont alors détourné cette eau pour alimenter leurs champs de maïs, et l'eau contaminée de la Mère a fait pousser leurs plantes de manière tout à fait outrancière. Ravis de ces récoltes faramineuses, ils produisent désormais un whiskey très frelaté – très contaminé – qui va peut-être infester la région entière.

Professeur Ernest McTavish

Doyen du département d'archéologie de l'Université Miskatonic, il envoie les investigateurs retrouver le couple formé par le professeur Roades et sa femme [option « Université Miskatonic »].

Declan McBride

Trafiquant d'alcool à Boston, il s'interroge depuis quelque temps sur un whiskey en provenance de Blackwater Creek dont la qualité a crû de manière spectaculaire ces derniers temps. Il souhaite en prendre le contrôle et missionne les investigateurs pour cela [option « Contrebandiers d'alcool »].

Scénario

Bienvenue à Blackwater Creek

Un scénario par Scott Dorward

Le plus horrible de tous les spectacles, ce sont ces petites maisons de bois non peintes et éloignées des voies régulièrement empruntées, généralement tassées contre quelque pente herbeuse humide ou appuyées contre quelque affleurement gigantesque de roche. Depuis deux siècles et encore davantage, elles sont restées là, ramassées ou adossées, tandis que les plantes grimpantes rampaient sur elles et que les arbres grossissaient et se propageaient. Elles sont maintenant presque cachées dans des luxuriances anarchiques de vert et des linceuls d'ombre qui les gardent ; mais leurs fenêtres à petits carreaux vous fixent encore d'une manière terrible, comme clignant à travers une stupeur mortelle, qui éloigne la folie en émoussant la mémoire de choses indicibles.

— H. P. Lovecraft, L'Image dans la maison déserte

Les investigateurs vont être plongés au plus profond des contrées de la vallée du Miskatonic et devront affronter la découverte récente d'un fragment de Shub-Niggurath, les Entrailles de la Terre, dont le suintement contamine toute la région du petit village de Blackwater Creek.

En quelques mots

Les investigateurs, qu'ils soient contrebandiers d'alcool ou membres de l'Université Miskatonic, doivent se rendre dans un petit village, Blackwater Creek, soit pour obtenir des renseignements sur un whiskey récemment apparu au goût étonnant, soit pour retrouver un professeur d'archéologie et sa femme qui ont mené ces derniers temps des fouilles dans le coin et ne sont pas réapparus. Dans les deux cas, il leur faudra affronter les Entrailles de la Terre.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont soit envoyés par l'Université Miskatonic, soit par Declan McBride, pour se rendre à Blackwater Creek.

Enjeux et récompenses

- **Découvrir ce qui est arrivé** au couple Roades [option « Université Miskatonic »].
- **Découvrir l'origine de l'étrange whiskey** en provenance de Blackwater Creek [option « Contrebandiers d'alcool »].
- **Réussir à manœuvrer** dans un petit village dont l'hostilité habituelle des habitants est décuplée par la maladie qui les ronge depuis la découverte des Entrailles de la Terre.
- **Détruire la menace** représentée par les Entrailles de la Terre.

Ambiance

Ce scénario est une nouvelle plongée dans l'Amérique profonde, avec regards torves, personnages inquiétants, quelques alliés qu'il faut savoir repérer. Il s'agit d'une mission à la fois de terrain et diplomatique.

Introduction

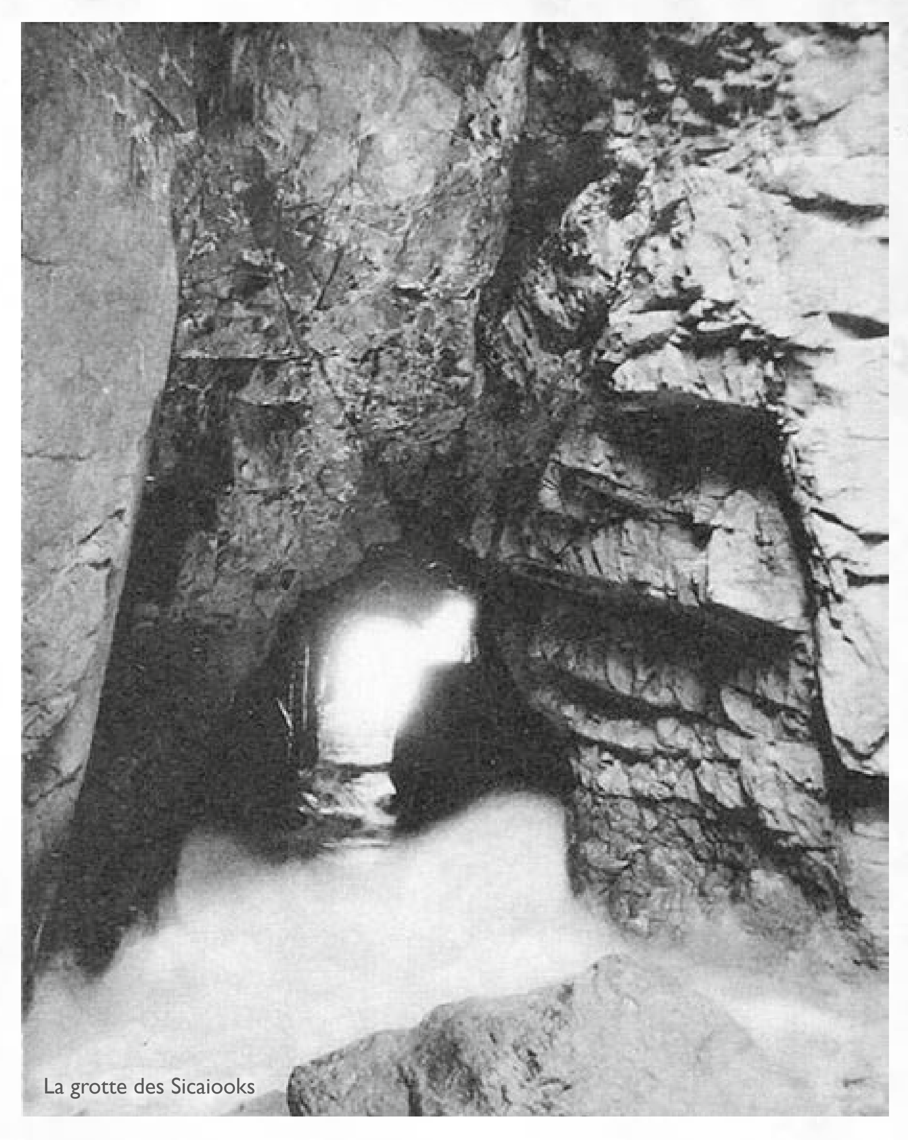
Ce scénario se déroule dans le Massachusetts, fin septembre 1926, à l'époque de la Prohibition. Il se présente sous la forme d'une série d'indices, de lieux, de menaces et de personnages non-joueurs (PNJ). Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise manière, pour un groupe de joueurs, d'aborder cette histoire, et il est même possible que les vôtres progressent dans un ordre différent de celui prévu ou esquivent entièrement certains lieux. Ce n'est absolument pas un problème. Il vous suffit de présenter aux investigateurs les lieux au fur et à mesure qu'ils s'y rendent et de jouer les PNJ en fonction de leurs motivations. Par conséquent, l'histoire peut se terminer de plusieurs manières différentes, toutes décrites dans la section intitulée *Conclusion*.

Des conseils destinés au gardien sont inclus dans le texte (intitulés *Notes pour le gardien*). Une grande majorité est conçue pour les meneurs qui sont nouveaux ou inexpérimentés, et leur contenu paraîtra peut-être ainsi évident aux yeux des plus aguerris. Cependant, certains conseils peuvent être utiles pour apprendre comment appliquer des aspects spécifiques aux règles de ***L'Appel de Cthulhu***.

Le gardien est invité à lire le scénario de bout en bout avant de le faire jouer, car cela l'aidera, entre autres, à décider de la manière dont les investigateurs se retrouvent impliqués dans l'histoire. Deux options vous sont proposées : soit en tant que contrebandiers d'alcool, soit comme équipe dépendant de l'Université Miskatonic.

Contenu du scénario

1. **Le contexte :** L'histoire de Blackwater Creek et de ses habitants.
2. **Implication des investigateurs :** Deux propositions vous sont faites, expliquant pourquoi un groupe d'investigateurs en vient à se rendre à Blackwater Creek.
3. **Neuf lieux :** Les joueurs peuvent s'y rendre dans un ordre quelconque :
   - Lieu 1 : Blackwater Creek
   - Lieu 2 : La ferme Jarvey
   - Lieu 3 : Le campement des Roades
   - Lieu 4 : La crique
   - Lieu 5 : Les bois
   - Lieu 6 : Le site de fouilles
   - Lieu 7 : Le lit desséché du ruisselet
   - Lieu 8 : La ferme Carmody
   - Lieu 9 : La grotte
4. **Conclusion :** des conseils pour mener le scénario vers sa conclusion.


La grotte des Sicaiooks

5. **Annexes :**
   - Le Don de la Mère : des règles pour évaluer comment le whiskey, l'eau et le secteur lui-même affecteront les investigateurs.
   - PNJ et monstres : le casting de Blackwater Creek.
   - Documents pour les joueurs.
   - Une rencontre avec le professeur McTavish : scène d'ouverture pour l'option « Université Miskatonic ».
   - Instructions pour les contrebandiers d'alcool : scène d'ouverture pour l'option « contrebandiers d'alcool ».
   - Investigateurs prétirés pour l'option « contrebandiers d'alcool ».

Le contexte

Cade's Rest

Le village de Cade's Rest fut fondé en 1660 par un certain Ezekiel Cade, qui fit sortir de Boston un petit groupe de quakers, incluant sa propre famille, afin de fuir la persécution menée à leur encontre par les puritains. Ils se dirigèrent vers le Nord, suivirent le fleuve Miskatonic en s'enfonçant dans l'intérieur des terres, et s'arrêtèrent aux contreforts, près de ce qui deviendrait un jour la ville de Dunwich. Ils commencèrent à y bâtir un petit village, loin de la civilisation, et vécurent paisiblement pendant deux mois, avant de rencontrer les Sicaiooks, ou tribu de la Terre Noire.

Au début, les disciples de Cade et les Sicaiooks coexistèrent paisiblement. Les Sicaiooks étaient rejetés des autres tribus locales, et les quakers étaient les premiers qu'ils rencontraient depuis un certain temps acceptant de commercer avec eux. En échange, lorsque le fils de Cade, Daniel, fut encorné par un cerf à la chasse, les Sicaiooks l'emmenèrent dans leur grotte sacrée pour le guérir.

Mais Daniel n'était plus le même lorsqu'il revint, affirmant qu'il avait vu le diable. Sa blessure était certes guérie, mais il tomba malade d'une autre manière, devenant toujours plus fou et violent. Lorsque Cade demanda aux Sicaiooks ce qu'ils avaient fait à son fils, ils le conduisirent dans la grotte et lui montrèrent leurs anciens, qui

avaient tous été touchés par la Mère et étaient devenus des êtres s'éloignant de l'humanité.

Cade s'enfuit en hurlant et disparut durant plusieurs mois. Lorsqu'il revint, ce fut par bateau, apportant avec lui des barils de poudre et accompagné de voyous qu'il avait engagés pour l'occasion. À la grande horreur de ses partisans pacifiques, il mena la destruction des Sicaiooks, en utilisant la poudre pour faire s'effondrer la grotte. Il ordonna ensuite à ses hommes de main de s'occuper de ses anciens disciples, les estimant tous souillés.

Son ouvrage sombre achevé, Cade retourna à Boston. Il apprit, au fil du temps, que le Don de la Mère l'avait, lui aussi, touché. Il se mit à fuir la compagnie des hommes, gagnant une réputation de paria, et fut finalement chassé de Boston. Il retourna dans l'arrière-pays de la vallée du Miskatonic, et on ne le revit plus jamais.

Magasin général Baxter,
Blackwater Creek,
Comté de Dunwich

22 juin 1928

Mon cher McTavish,

Je suis particulièrement désolé de vous informer avoir été malencontreusement retardé dans mes plans de retour à l'université. En effet, si, comme nous en avons déjà discuté par le passé, les fouilles sur le site n'ont donné aucun résultat, j'ai encore quelques menus travaux à effectuer avant de pouvoir m'extirper de là. Je prévois de revenir à Arkham à la fin du mois d'août au plus tard. Encore une fois, veuillez accepter mes plus plates excuses pour les désagréments que cette prolongation pourrait causer.

Dans le cas où vous envisageriez d'envoyer sur place des équipiers de terrain, je ne puis que vous le déconseiller dans les termes les plus vifs. Vous en avez probablement déjà entendu parler, et cela m'attriste de vous rappeler que l'un des agriculteurs du coin s'est pris d'une forte aversion pour notre présence ici, et il me semble avoir quelques associés pour le moins rustiques. Notre équipe de fouilles se limite désormais à Abigail et à moi-même, et nous représentons sans doute à leurs yeux une intrusion suffisamment minime pour leur causer un quelconque désagrément. Je suis désolé d'insister ici sur le fait que l'accroissement de ce nombre pourrait être considéré comme une provocation.

Abigail vous embrasse, et nous avons tous les deux hâte de revenir à Arkham et de nous joindre à vous et à Mary dès que nous le pourrons pour une soirée de bridge. Je suis vraiment désolé.

Votre ami,

Henry

Les fouilles

Il y a un peu plus de quatre mois, le docteur Henry Roades, professeur d'archéologie associé de l'Université Miskatonic à Arkham, dans le Massachusetts, conduisit une petite expédition, composée en majorité d'étudiants, sur un site situé juste à l'extérieur de Blackwater Creek. Il avait tiré en effet de ses recherches approfondies la conclusion selon laquelle le site était à l'endroit même où se trouvait jadis Cade's Rest, qu'il savait être un village colonial précoce de la vallée du Miskatonic ayant périclité pour des raisons inconnues et étant ainsi devenu la source de plusieurs légendes locales. Roades espérait trouver des preuves qui lui permettraient de découvrir la véritable histoire de cette colonie.

Ce que Roades trouva, ce furent en réalité les Entrailles de la Terre, un fragment depuis longtemps oublié d'un Dieu du Mythe (Shub-Niggurath) pris au piège dans une grotte souterraine. Roades décida que la seule solution était d'annuler l'expédition, de renvoyer son équipe à Arkham et de limiter l'exploration de la grotte à deux personnes : lui et sa femme, Abigail. Ce n'était plus une question archéologique – il avait trouvé un lieu sacré et il lui fallait apprendre ses mystères.

Les étudiants furent informés que Roades avait découvert en bibliothèque un document indiquant que les anciens colons de Cade étaient en fait retournés à Boston, et qu'il n'y avait pas matière à légendes. Roades conseilla lui-même aux étudiants de retourner à l'université pendant qu'il bouclait sur place quelques affaires. C'était il y a plus de trois mois.

Deux semaines plus tard, il envoyait une lettre (**Document Blackwater Creek n° 1** ci-dessus) à M. McTavish, doyen du département d'archéologie, en lui indiquant qu'il faisait face à des complications, mais que lui et Abigail reviendraient dès que possible. En réalité, Abigail avait été victime des Entrailles de la Terre, avait fusionné avec elles, et Roades était au bord de la folie. Il était déchiré entre essayer de sauver sa femme et l'adorer comme une déesse, et revint à son campement afin de considérer la situation.

Avant que Roades trouve un moyen de résoudre le problème, les frères Carmody, estimant qu'il fouinait un peu trop, l'enlevèrent pour savoir ce qu'il faisait. Il est depuis ligoté dans leur cave à légumes. Le Don de la Mère – la mutation causée par l'exposition au fluide s'écoulant des Entrailles de la Terre – l'a depuis lors nourri et l'a empêché de mourir de la blessure par balle dont il avait été victime lors de son enlèvement et des mauvais traitements subis.

Alors qu'Abigail fusionnait avec les Entrailles de la Terre, les faisant revivre, le ruisselet en provenance de la grotte recommença à s'écouler, avec Abigail comme source. Mais ce fluide n'est pas seulement de l'eau – c'est le liquide amniotique de Shub-Niggurath, qui sert à donner naissance à des monstres. Pour la première fois depuis plus de deux cent cinquante ans, le petit cours s'écoule maintenant à nouveau correctement. Il charrie avec lui des fragments de la déesse et a déjà transformé au cours des trois derniers mois tout ce qu'il touchait.

Lorsque les frères Carmody découvrirent que le ruisselet s'écoulait à nouveau, ils creusèrent des fossés d'irrigation à destination de leurs champs de maïs, et constatèrent que les

Chronologie des événements (1926)

- **17 mai :** Le Dr Roades, en compagnie de sa femme et de ses étudiants, installe un site de fouilles juste à l'extérieur de Blackwater Creek.
- **13 juin :** Roades rédige une lettre qui ne sera jamais envoyée (**Document Blackwater Creek n° 2**, elle peut être trouvée à la ferme Jarvey).
- **15 juin :** Roades dégage à la dynamite une entrée de la grotte et découvre les Entrailles de la Terre.
- **17 juin :** Roades renvoie ses étudiants à Arkham.
- **20 juin :** Abigail fusionne avec les Entrailles de la Terre.
- **22 juin :** Roades écrit à McTavish pour le rassurer (**Document Blackwater Creek n° 1**). Pendant ce temps, les frères Carmody remarquent que le ruisselet s'écoule à nouveau et l'effet qu'il a sur leurs cultures.
- **5 juillet :** Roades est kidnappé par les frères Carmody.
- **24 septembre :** Début du scénario.

cultures se mettaient soudain à pousser plus vite et avec plus de vigueur que tout ce qu'ils avaient vu jusque là. Eux et leur blé sont depuis devenus complètement contaminés par le Don de la Mère, et ce préjudice s'est encore propagé à travers le whiskey qu'ils distillent.
L'eau qui déborde des fossés d'irrigation et du barrage s'est infiltrée dans les bois au-delà, et eux aussi commencent à changer. Blackwater Creek devient un endroit très dangereux à fréquenter.

IMPLICATION DES INVESTIGATEURS

Bien que ce scénario soit conçu pour réunir un nouveau groupe d'investigateurs, il est également possible d'impliquer un groupe préexistant.
Si vous créez des personnages avec un nouveau groupe de joueurs, guidez ces derniers à travers tout le processus. Des joueurs débutants acquerront ainsi une meilleure compréhension des règles et de leur investigateur. Notez que l'« entrée en matière » (voir ci-dessous) choisie par le gardien déterminera le postulat de départ transmis aux joueurs avant qu'ils créent leurs investigateurs.
Remettez les feuilles d'investigateurs et expliquez étape par étape aux joueurs l'ensemble du processus. Encouragez-les à discuter entre eux de leurs personnages, et amusez-vous à définir leurs historiques et relations.
Notez le nom de chaque investigateur, son **apparence** (APP), son score en **Crédit**, et les aspects notables de leur histoire afin de vous y référer durant la partie.
Le gardien peut choisir de suivre l'une des entrées en matière suivantes.

Première option pour les investigateurs : Université Miskatonic

C'est l'option la plus traditionnelle dans les scénarios de ***L'Appel de Cthulhu***, dans laquelle les investigateurs sont des universitaires inébranlables dépêchés sur place pour résoudre l'énigme de la disparition du professeur Roades et de son épouse. Il faut néanmoins que certains investigateurs aient des liens avec l'Université Miskatonic et/ou soient des amis de Henry et d'Abigail Roades.
Si vous optez pour l'option « Université Miskatonic », lisez à haute voix le texte de l'encadré « Université Miskatonic » ci-contre.

Deuxième option pour les investigateurs : Contrebandiers d'alcool

La seconde option propose une autre approche, les investigateurs œuvrant cette fois-ci du mauvais côté de la loi. Ensemble, ils se rendent à Blackwater Creek à la recherche d'un stock de spiritueux de contrebande – un plan d'action qui les plongera rapidement dans l'intrigue.
Declan McBride est un trafiquant d'alcool ayant essayé durant la dernière année d'acquérir une part plus grande du commerce illégal d'alcool à Boston. Son principal rival, Michael Whelan, expédiait du whiskey de maïs depuis un endroit de la campagne profonde du Massachusetts, pour le reconditionner comme du whiskey irlandais. Récemment, la qualité du whiskey de Whelan s'est tellement améliorée que McBride a décidé qu'il n'avait plus qu'à prendre lui-même les rênes de l'exploitation.
McBride a juste eu un coup de chance et a maintenant besoin d'aide pour en tirer parti. C'est là que les investigateurs entrent en jeu.
Si vous optez pour l'option « Contrebandiers d'alcool », lisez à haute voix le texte de l'encadré « Contrebandiers d'alccol » ci-contre.

Il peut s'agir d'un groupe d'investigateurs existant – auquel cas, les joueurs et vous devez inventer quelque histoire avec McBride –, ou un nouveau groupe réuni à cet effet.
Six investigateurs prétirés liés à l'option « Contrebandiers d'alcool » sont fournis à la fin de ce scénario – voir les exemples d'investigateurs (pages 165 et 166).

Option 1 - Université Miskatonic

Il y a quelques mois, le professeur Henry Roades a mené une expédition archéologique organisée par l'Université Miskatonic sur le site du petit village de Blackwater Creek dans la région de la vallée du Miskatonic, dans le Massachusetts. La grande majorité des membres de l'expédition est de retour ; toutefois, le professeur Roades et sa femme, Abigail, sont encore sur place. Et même si le professeur Roades a envoyé une lettre au doyen de son département pour lui expliquer les raisons de son absence, l'inquiétude grandit, surtout maintenant que la nouvelle année universitaire a commencé. Le fait que Roades n'a répondu à aucune correspondance ultérieure n'aide pas à rassurer ses collègues. Le professeur Ernest McTavish, doyen du département d'archéologie, a mandaté quelques personnes pour qu'elles se rendent à Blackwater Creek, s'assurent que Henry et Abigail sont sains et saufs, et permettent leur retour à Arkham dès que possible.
Votre investigateur est un membre du corps professoral, un étudiant, un ami de la famille Roades ou, étant donné que les étudiants qui sont rentrés ont rapporté qu'il y avait des types rustiques dans le coin, un détective privé ou un autre professionnel engagé pour l'occasion.

Option 2 - Contrebandiers d'alcool

Vous allez être envoyés dans une communauté rurale du Massachusetts, à la recherche de producteurs de whiskey de contrebande, afin d'en sécuriser l'approvisionnement pour Declan McBride, un chef de bande basé à Boston. Vous pouvez être une personne en laquelle McBride a confiance et à qui il sait pouvoir faire appel, ou un professionnel dont on peut se porter garant. McBride recherche un groupe capable de négocier une offre commerciale et de l'appuyer au moyen de la menace si nécessaire, tout en pouvant se protéger si les choses tournent mal. Il y a également une place pour des personnes sachant fouiner efficacement et celles qui sont familières avec la vallée du Miskatonic, en particulier la région autour de Dunwich.

Distribuez-les aux joueurs afin qu'ils les utilisent ou servez-vous-en comme source d'inspiration pour de nouveaux personnages. Les joueurs doivent se sentir libres d'adapter ces investigateurs en fonction de leurs préférences.
Si vous créez des investigateurs pour ce scénario, avoir des liens dans la région, avec l'un des frères Carmody, ou même avec Dick Sprouston, ajouterait une dimension dramatique. Peut-être l'un des investigateurs a-t-il été blessé par Damien Carmody alors qu'il était un homme de main de Whelan ou un autre a-t-il été arrêté par Sprouston lorsqu'il était policier à Arkham ? Avoir, pour un ou plusieurs investigateurs, un lien avec

Henry ou Abigail Roades – peut-être un ami, un copain d'armée de la Grande Guerre, ou un ancien étudiant – est une situation qui créera une dynamique plus riche une fois l'implication de ces derniers découverte.

Début du scénario

Si vous avez choisi l'option faisant appel à l'équipe de l'université, prenez comme scène d'ouverture *Une rencontre avec le professeur McTavish* (voir *Annexes*). Et puisque les investigateurs débutent l'histoire à l'université, les joueurs peuvent décider d'effectuer des recherches avant de partir. Ils auront accès à la dernière lettre de Roades (**Document Blackwater Creek n° 1**) et pourront dénicher des informations sur l'histoire de Cade (**Document Blackwater Creek n° 6**) en réussissant un test de **bibliothèque**. Une fois que les investigateurs ont terminé leurs préparatifs, déplacez l'action vers leur arrivée à la périphérie de Blackwater Creek (*L'arrivée à Blackwater Creek*).

Si vous avez choisi l'option « Contrebandiers d'alcool », prenez cette fois-ci comme scène d'ouverture *Instructions pour les contrebandiers d'alcool* (voir *Annexes*). De ce fait, à moins que les joueurs souhaitent préalablement effectuer quelque chose, passez directement à Blackwater Creek (voir *L'arrivée à Blackwater Creek*). Ne faites pas jouer chaque étape : il vous suffit de proposer une description du trajet et d'abréger le récit pour passer immédiatement à l'arrivée en périphérie de Blackwater Creek. Laissez les investigateurs explorer un peu le village, croiser certains PNJ, et rencontrer Sprouston. Ce dernier voudra savoir tout ce qui est possible sur les investigateurs. Faites en sorte qu'un ou plusieurs habitants mentionnent l'expédition et le campement de Roades, inscrivant ainsi ces informations dans la mémoire des joueurs pour s'y référer ultérieurement.

Lieu 1 : Le village de Blackwater Creek

L'arrivée à Blackwater Creek

Blackwater Creek se trouve sur une route rurale située un peu à l'est de Dunwich. Le trajet le moins difficile partant d'Arkham ou de Boston implique plus d'une journée de voyage à travers les routes de campagne et chemins de terre de la vallée du Miskatonic. Leur qualité médiocre rend en effet la conduite délicate à certains moments, ce qui ralentit la progression de manière significative.

Note pour le gardien : Les effets provoqués par la Mère

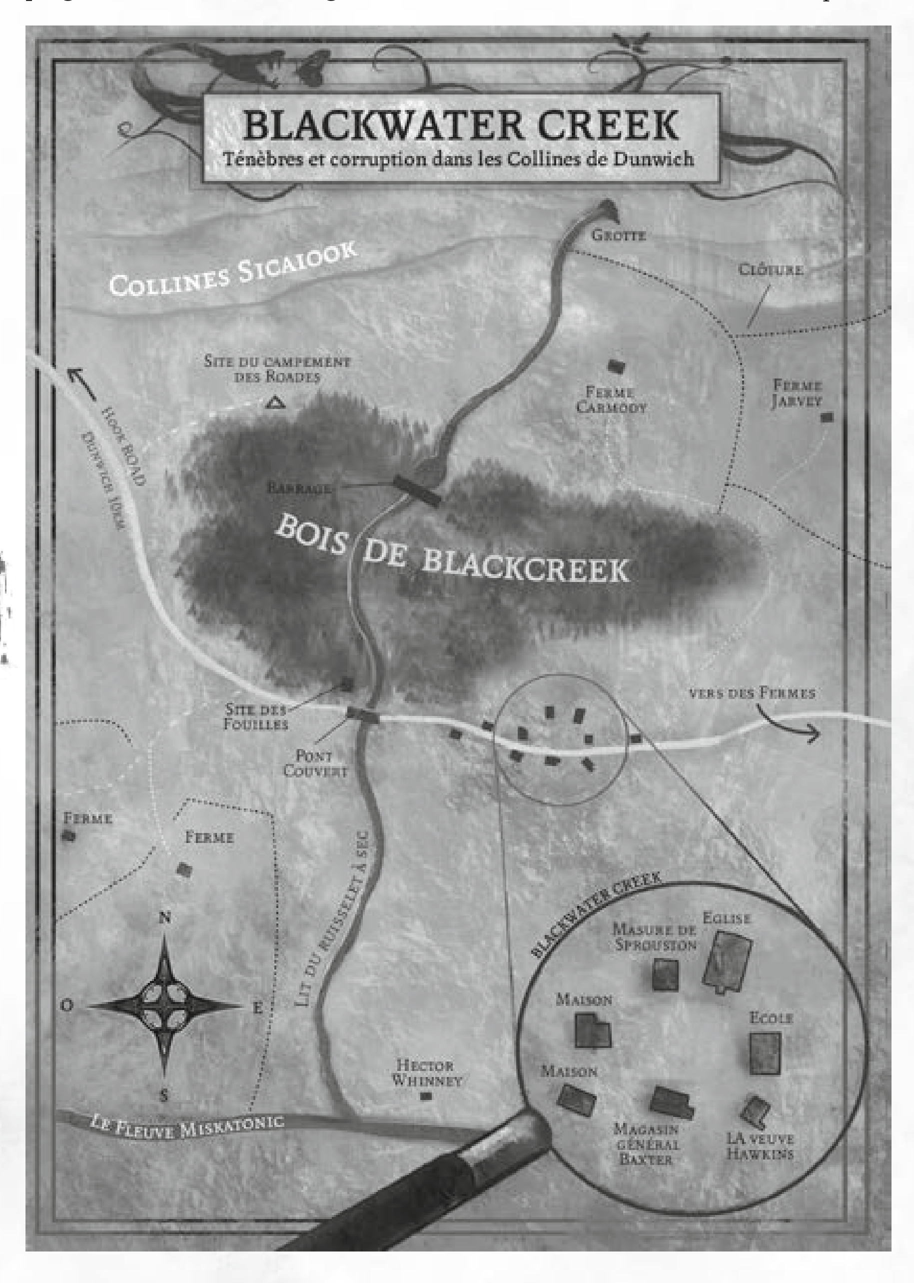
À partir de ce moment, tout investigateur ayant eu ce contact avec la Mère entendra parfois cette dernière l'appelant avec la voix de sa propre mère. Les investigateurs rêveront aussi de leur mère durant la nuit, sentant comme une présence enveloppante, voire étouffante de sa part. Si les investigateurs se trouvent complètement perdus sans savoir où aller dans le village, cet appel de la Mère pourrait les conduire jusqu'à la grotte.

Plus les investigateurs s'enfoncent dans la vallée, plus rustiques et peu accueillants sont les quelques villages qu'ils croisent. Vous pouvez improviser une rencontre avec ces habitants hostiles, afin de faire monter la tension et de vous assurer que les investigateurs comprennent bien qu'ils sont considérés comme des importuns. Au moment où la route descend par un

Note pour le gardien : Faire monter la tension

Allez là où l'intérêt des joueurs les mène plutôt que de diriger le scénario vers un récit pré-écrit. Au cours de la partie, essayez de faire monter la tension. Voici quelques idées au cas où vous vous retrouviez en peine d'une chose à faire ou si les joueurs piétinent :

- Le Don de la Mère peut commencer à se manifester chez les investigateurs.
- Les Carmody entendent parler des investigateurs et vont à leur recherche.
- Le professeur Roades s'échappe de chez les Carmody et cherche refuge auprès des investigateurs.
- Les investigateurs croisent un habitant craignant pour sa vie et qui leur fait des confidences (au sujet de Sprouston, des Carmody ou de Roades) en échange de leur aide.
- Le véhicule des investigateurs est saboté ou volé.



col dans les collines de Dunwich et où les investigateurs aperçoivent le fleuve Miskatonic, demandez-leur d'effectuer un test de POU difficile. Ceux qui le réussissent croient entendre une sorte de battement régulier émanant de la terre, lent et grave, aux frontières du perceptible. Leurs sens rationalisent cela comme un son, mais leur perception détecte quelque chose d'encore plus grave que cela. Il y a un battement toutes les 40 secondes. Il s'agit de la force vitale de l'entité se trouvant dans les Entrailles de la Terre et atteignant tout ce qui vit dans la région.

À moins que les investigateurs ne fassent des plans spécifiques, le crépuscule sera proche au moment où ils arriveront à Blackwater Creek. Cela signifie qu'il fera entièrement nuit avant qu'ils puissent espérer effectuer la moindre exploration. Si les investigateurs sont des contrebandiers d'alcool, cela signifie qu'ils devront choisir entre se rendre à la ferme Carmody dans l'obscurité la plus complète et trouver un endroit où passer la nuit. De plus, le ciel étant couvert, il fera noir comme dans un four.

Rencontres sur la route

Durant leur trajet sur la route délabrée de Blackwater Creek, les investigateurs croisent deux personnes du coin. Si vous avez besoin de statistiques précises pour ces PNJ, utilisez celles des habitants de Blackwater Creek proposées dans les annexes.

John Merritt

John Merritt est un vétérinaire exerçant à Dunwich, mais qui se rend régulièrement dans les communautés agricoles de la région environnante au volant d'une petite camionnette. Il est âgé de tout juste 50 ans, avec un visage rougeaud et une barbe blanche touffue. Sa joie habituelle s'est récemment dégradée à cause de certaines choses dont il a été témoin à Blackwater Creek, et il est de plus en plus réticent à venir au village.

Les investigateurs croisent Merritt alors qu'il sort du village et qu'eux s'en approchent, idéalement quand ils ont cessé d'examiner l'un des autres lieux. Il s'arrête pour saluer les étrangers et les interroge pour savoir s'ils sont perdus. Si les investigateurs lui demandent conseil sur un endroit où descendre dans le village, il leur suggère d'en parler aux Jarvey qui, pense-t-il, sont les personnes les plus honnêtes du village. Il suggère également la veuve Hawkins, une femme bonne, craignant Dieu, tout en ajoutant être inquiet de ne pas l'avoir vue depuis un certain temps.

Si les investigateurs lui demandent des détails sur ce qui se passe au village, Merritt leur fait part de ses préoccupations au sujet d'une infection inconnue. Beaucoup d'animaux du coin ont en effet eu des portées mort-nées et difformes. Merritt jure que certains nouveau-nés sont sortis de l'utérus en décomposition ou tout au moins couverts de moisissures. Le bétail est, de manière plus générale, agité, et des vaches et porcs précédemment dociles ont déjà attaqué à plusieurs reprises les fermiers. Le problème a maintenant atteint un stade tel que certains fermiers en viennent à tuer et à brûler leur bétail, le considérant comme trop contaminé pour être utile. Merritt n'a aucune explication pour cette maladie inconnue. À contrecœur, il admettra être troublé par « l'intelligence » apparente qu'il a cru percevoir chez certains animaux dont il s'est occupé. Son dernier espoir est que l'infection reste contenue à l'intérieur des frontières de Blackwater Creek.

Hector Winney

Hector est un homme mince, habillé de guenilles et vieilli prématurément, qui vit dans une structure grossière faite de bois, de toile et de ferraille près de la rive du fleuve, au sud-ouest de la place du village. Il passe ses journées à chasser, à pêcher et à boire, et on peut souvent le trouver évanoui dans des endroits curieux.

Si Hector entend le bruit d'un véhicule à moteur s'approcher de l'endroit où il réside, il se met immédiatement à courir jusqu'à la route pour lui faire signe de s'arrêter. Il a du poisson frais et du gibier à vendre, et est toujours à la recherche d'argent pour pouvoir acheter du whiskey. Quand il comprendra que les investigateurs ne sont pas du coin, il voudra engager la conversation avec eux afin d'avoir des nouvelles du monde extérieur, et se fera un plaisir de partager avec eux ce qu'il sait de Blackwater Creek et de la région environnante.

Même s'il a un penchant pour le whiskey, Hector ne touche à aucune boisson produite par les frères Carmody. Il a essayé une fois, et jure que, pendant des jours, sa tête a ensuite été remplie des sons d'une femme criant et sanglotant. Hector échange du poisson et du gibier contre du whiskey auprès de quelques-uns des autres bouilleurs de cru clandestins de la région, mais il devient difficile de trouver un whiskey sain à Blackwater Creek.

Un dimanche matin, Hector assistait à l'office et Dick Sprouston parlait. Hector se souvient peu du contenu de son discours, mais il a maintenant peur de Sprouston et des autres villageois. La seule chose dont Hector se souvient, c'est de Sprouston parlant de sa mère et de comment elle vivait dans les collines et avait des plans pour le village. Il a d'ailleurs été plus effrayé par ce qu'il a vu dans les yeux de Sprouston que par ses paroles.

Si l'un des investigateurs est Lulu Winney, Hector est son père. À cause de son alcoolisme, il n'est plus que l'ombre de celui dont elle se souvient, mais ce sera un plaisir pour lui de revoir sa fille. Il ne connaît Lulu que sous le nom de Louise et il attendra désespérément qu'elle lui procure de l'argent ou un moyen de partir de Blackwater Creek.

La place du village

Appeler Blackwater Creek un village est une exagération. Il y a bien quelques équipements de base, à savoir un magasin général et une église, mais hormis quelques masures, l'essentiel de la population habite les fermes des alentours. L'église donne aux habitants un certain sens communautaire, bien que beaucoup de personnes restent ces derniers temps chez elles.

La « place du village » n'est rien de plus qu'une parcelle de boue entourée de bâtiments en bois rustiques. Des chiens sauvages et des enfants à demi vêtus courent, font du bruit et des bêtises. On peut détecter une légère odeur de fruit pourri, mais sans source évidente. Le ciel est de plus en plus sombre, et la bruine tombe dans l'air glacial.

Les enfants du village

Comme la plupart des habitants, les enfants ont dans une certaine mesure été affectés par le Don de la Mère. Ils ont, le plus souvent sous le bras ou sur leurs gencives, des pustules et des

> **Note pour le gardien : Diriger l'attention des joueurs**
>
> Les joueurs percevront Blackwater Creek à travers les mots que vous utilisez pour décrire le village. Si vous ne mentionnez pas quelque chose, les joueurs n'en sauront rien. Si vous mentionnez quelque chose, les joueurs pourront ainsi se concentrer dessus. Parfois, les informations recueillies par les joueurs sont pertinentes pour le scénario, mais ce n'est pas toujours le cas. Essayez de trouver un bon équilibre entre diriger les joueurs dans le scénario à travers votre discours et les suivre là où ils le conduisent ; cette combinaison nécessitera de votre part réflexion rapide et créativité, mais vous serez récompensé par quelques développements intéressants et inattendus et, au final, une bonne histoire.



ADULTE DE BLACKWATER CREEK

Contaminé

Utilisez le profil suivant pour tout PNJ générique de Blackwater Creek. Il devrait également être utilisé pour les disciples de Sprouston.

FOR	55
CON	55
TAI	65
DEX	50
APP	30
INT	60
POU	50
ÉDU	40

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 30
Chance : 0

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/06), 1D3 points de dégâts
- Fusil de chasse cal. 12 30 % (15/06), 4D6/2D6/1D3 (10/20/50 mètres) points de dégâts
- Esquive 25 % (12/05)

Compétences :

Discrétion	30 %
Écouter	40 %
Pister	40 %
Trouver Objet Caché	40 %

plaies suintant du pus noir et exhalant une odeur de fruit pourri. Un test de **Trouver Objet Caché** réussi permettra à un investigateur de repérer l'infection. Un dialogue fructueux avec les enfants devrait fournir aux joueurs quelques informations utiles. Leur contenu exact dépendra des questions posées. Si un enfant est interrogé au sujet de M. Sprouston, il admettra que le shérif ne parle plus beaucoup de Jésus, car il dit que la Mère existe réellement et vit à l'intérieur de nous tous.

Deux enfants, un frère et une sœur s'appelant Jack et Gertie Hearne, sont assis à l'abri de l'avant-toit du magasin général Baxter. Jack serre une cruche d'eau boueuse, épaisse de sédiments, tandis que Gertie est en train de lâcher un ver de terre dedans. Tous les deux semblent très concentrés, fascinés et complètement absorbés par ce qui se passe. Dans la cruche, de petites particules blanches se déplacent dans l'eau et s'agglutinent lentement autour du ver. Ce dernier se tortille durant quelques minutes, puis finit par disparaître dans la masse de particules. Bientôt, il ne reste plus rien de lui et les particules se dispersent à nouveau. Si un investigateur envers lequel les enfants sont bien disposés leur pose la question, ils diront qu'ils ont pris l'eau dans le ruisselet, juste en amont du nouveau barrage.

L'église

En dehors du magasin général, le seul autre bâtiment important donnant sur la place est l'église. Il s'agit d'une structure grossière en bois, de plain-pied, constituée d'une grande salle et d'un petit bureau avec deux placards de rangement, l'un contenant des livres de prières et l'autre des produits de nettoyage. Il y a suffisamment de bancs en bois pour accueillir une cinquantaine de personnes, et l'on trouve un lutrin avec une bible à reliure de cuir poussiéreuse posée dessus. Le bois des bancs comporte des taches noires – il s'agit du pus exsudé par les habitants lorsqu'ils sont assis dans l'église.



Les enfants du village disent bonjour aux investigateurs

ENFANTS DE BLACKWATER CREEK

Opportunistes

FOR	35
CON	40
TAI	30
DEX	60
APP	30
INT	60
POU	50
ÉDU	20

Points de vie : 7
Impact : -1
Carrure : -2
Mouvement : 8
Santé Mentale : 30
Chance : 0

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5), 1D3–1 points de dégâts
- Esquive 60 % (30/12)

Compétences :

Discrétion	40 %
Pickpocket	30 %

Note pour le gardien : Les interactions avec les enfants

Jouez les interactions entre les enfants et les investigateurs, mais évitez que les premiers ne proposent d'eux-mêmes les informations aux seconds. Pour obtenir quelque chose d'utile d'un enfant, le joueur devra effectuer un test :

- Si l'investigateur essaye de convaincre un enfant par la ruse, utiliser la compétence **Baratin**.
- Si l'investigateur essaye de convaincre un enfant en se liant d'amitié avec lui, utilisez la compétence **Charme**.
- Si l'investigateur choisit d'être violent envers un enfant, utilisez la compétence **Intimidation**.
- Si l'investigateur utilise des arguments rationnels pour persuader un enfant, utilisez la compétence **Persuasion**.

Demandez au joueur l'essentiel du dialogue avant qu'il effectue son test dans la compétence appropriée, qui nécessite une réussite ordinaire. Si plus d'un investigateur se lance dans la conversation, faites aussi effectuer le test aux autres.

Si vous utilisez la règle optionnelle de dépense d'un point de **Chance**, n'oubliez pas de demander aux joueurs s'ils veulent dépenser leurs points de **Chance** pour convertir leurs tests en réussite (chaque point de **Chance** dépensé fera baisser leur jet d'un point).

Si un investigateur essaie de soudoyer un enfant du village avec des bonbons, le gardien peut attribuer un dé de bonus au test de compétence du joueur. Pour illustrer la menace imprégnant Blackwater Creek, vous voudrez peut-être, peu de temps après, laisser les investigateurs être témoins de l'attaque de l'enfant par des brutes. Ces dernières, à moins qu'on ne les arrête, donnent un coup de poing à l'enfant et s'enfuient avec leur « butin ».

Le bureau est également poussiéreux, et plusieurs toiles d'araignée sont visibles à la fenêtre et dans les coins. Il n'y a dans ce bureau aucun signe de la présence de quelconques notes, livres ou vêtements sacerdotaux.

La masure de la veuve Hawkins

Deux masures bordent la place du village. L'une est abandonnée – elle appartenait à la veuve Hawkins, qui a commencé à exprimer ses inquiétudes au sujet des changements qu'elle constatait dans le village. Sprouston et ses fidèles l'ont emmenée le mois dernier dans les Entrailles de la Terre (la grotte) et l'ont offerte en sacrifice, nourrissant ainsi de son corps la masse croissante de chair. Sa baraque est restée vide depuis.

Les vêtements et objets personnels de la veuve Hawkins se trouvent encore à l'intérieur, dont un fusil de chasse rouillé de calibre .20 dissimulé sous son lit. Une bible et un certain nombre de brochures religieuses peuvent être découvertes dans la pièce principale, ainsi qu'une grande croix en bois accrochée au mur. Un test de **Trouver Objet Caché** réussi permettra de découvrir sur le plancher de la chambre à coucher des taches de sang et des éraflures.

Aucune personne du village ayant connaissance du sort de la veuve Hawkins ne l'évoquera, tandis que les Jarvey et Hector Winney la connaissaient bien et s'inquiètent de son bien-être. « Shérif » Sprouston leur a dit qu'il faisait tout ce qu'il pouvait pour savoir ce qui était arrivé à Hawkins, mais aucun d'entre eux ne le croit.

Puisque cette masure est abandonnée, elle fournit une option aux investigateurs cherchant un refuge pour la nuit. Dick Sprouston leur rendra visite dès qu'un habitant remarquera une activité à l'intérieur, et sa première approche sera de les traiter comme des intrus ou des voleurs et d'essayer de les chasser, en appelant si nécessaire à la rescousse d'autres habitants.

La masure de Dick Sprouston

L'autre masure appartient à Dick Sprouston. C'est la plus grande des deux et elle comprend un salon avec une grande table en bois et des trophées de chasse sur les murs, une chambre simple et une cuisine disposant d'un poêle à bois. Il y a également, accrochée au mur de la salle de séjour, une décoration venant du poste de police d'Arkham [n° 228]. Le porche donne sur la place du village et abrite un rocking-chair. Lorsque les investigateurs arrivent, Sprouston est assis à l'extérieur, sirotant un whiskey dans une tasse en fer blanc. Chaque fois qu'il se trouve ainsi à l'extérieur, il garde un fusil de chasse calé contre sa chaise.

À moins que les investigateurs ne s'approchent, Sprouston se contente de les observer depuis son porche. S'ils se présentent, il se montre amical, quoique réservé, et les invite à boire un verre afin qu'il puisse savoir ce qu'ils veulent à Blackwater Creek (voir « Shérif » Dick Sprouston, plus loin). La boisson qu'il propose est le whiskey de la ferme Carmody – il en a une caisse dans sa cuisine. Faites faire aux investigateurs qui boivent le whiskey un test pour évaluer la progression de corruption du Don de la Mère (voir page 161).



DICK SPROUSTON

63 ans, shérif autoproclamé et prédicateur

Dick Sprouston est un homme anguleux, grand et maigre, avec des cheveux gris gominés en arrière, et des yeux sombres intenses. Il est originaire de Blackwater Creek, bien qu'il ait vécu à Arkham pendant une grande partie de sa vie adulte, officiant comme agent de police.

FOR	55
CON	50
TAI	70
DEX	60
APP	50
INT	65
POU	80
ÉDU	70

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 4
Santé Mentale : 50
Chance : 0

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10), 1D3+1D4 points de dégâts
- Fusil .303 60 % (30/12), 2D6+4 points de dégâts
- Pistolet .38 60 % (30/12), 1D10 points de dégâts
- Esquive 45 % (22/9)

Compétences :

Discrétion	60 %
Écouter	50 %
Intimidation	60 %
Persuasion	40 %
Psychologie	40 %
Trouver Objet Caché	70 %

Accroches de scénario :
- Cherche à se lier d'amitié avec les investigateurs.
- Veut voir les investigateurs chasser ou tuer les frères Carmody, s'assurant ainsi que Sprouston devienne l'élu de la Mère.

« Shérif » Dick Sprouston

« Shérif » Dick Sprouston est la personne qui se rapproche le plus de ce que pourrait être un membre des forces de l'ordre à Blackwater Creek, mais il n'a aucun statut officiel et s'appuie simplement sur la réputation qu'il possède dans la communauté – son autorité est renforcée par le fait qu'il est depuis ces dernières années le prédicateur laïc de l'église. Au cours des deux derniers mois, ses sermons se sont éloignés de l'Évangile, et il a commencé à parler davantage de la « Mère » qui se trouve dans les collines, et de la guérison et du changement que son amour apporte. Comme plusieurs habitants ont été touchés par le Don de la Mère, et que d'autres ont au moins senti la présence de quelque chose de grand et d'extraordinaire au milieu d'eux, le message de Sprouston a été très bien reçu par l'assemblée.

Lorsque les investigateurs arrivent au village, Sprouston essaye de se lier d'amitié avec eux. La manière dont la scène est jouée dépend de la motivation de ces derniers :

- Si les investigateurs cherchent à chasser les frères Carmody du village ou enquêtent sur leurs activités, Sprouston jouera l'homme de loi disposé à apporter son aide (indirectement) à toute personne agissant ainsi (et fera semblant de croire qu'ils n'ont aucune visée à long terme sur la ferme).
- Si les investigateurs insistent en lui disant qu'ils souhaitent que les frères Carmody continuent à se charger de la ferme, Sprouston fait marche arrière et dit qu'il n'a rien contre eux, mais qu'il préférerait faire affaire avec les investigateurs, car ils sont d'évidents professionnels. Il les avertit également qu'on ne peut pas faire confiance aux frères Carmody, et qu'ils s'en prendront à eux à la première occasion.
- Si les investigateurs savent peu de choses sur les Carmody, Sprouston les dissuadera de leur rendre visite, tout en parsemant son discours d'éléments intrigants les amenant justement à le faire.

Si les investigateurs lui disent qu'ils veulent confisquer la ferme à leur profit, Sprouston ne leur procurera aucune aide directe, mais leur fournira des informations sur la disposition de la ferme et des champs, ainsi que sur le nombre de personnes qui se trouvent là-bas et le type d'armes qu'elles possèdent.

S'il lui semble que les investigateurs ont l'intention de négocier avec les Carmody, Sprouston laissera faire, puis négociera avec eux par la suite. Dès que les investigateurs se dirigent vers la ferme, il réunit une demi-douzaine de fidèles (utilisez le profil des habitants de Blackwater Creek), et attend à l'affût sur la route, entre la ferme et le village. Si les investigateurs empruntent à nouveau cette voie, les partisans de Sprouston essayent de les prendre vivants afin de pouvoir les offrir en sacrifice à la Mère. Ils les menacent de leurs armes et essayent de les convaincre de se rendre, prétextant les arrêter pour contrebande. En cas de réussite de cette action, les partisans attachent les captifs et les emmènent jusqu'à la grotte pour être dévorés par la créature qui était autrefois Abigail Roades. Il devrait cependant y avoir plusieurs possibilités d'évasion sur le chemin, par exemple des cordes lâches et des ravisseurs distraits rendus fous par le Don de la Mère.

Si, à un moment donné, les investigateurs indiquent à Sprouston qu'ils prévoient d'explorer la grotte, ils deviennent à ses yeux des rivaux qui lui disputent l'amour de la Mère, et qui doivent être détruits. Sprouston rassemble alors ses fidèles et guette les investigateurs à l'extérieur de la grotte, ses hommes prêts à faire feu à vue sur eux. Il sabote également en premier lieu leur voiture ou leur camion, en fracassant le moteur avec un marteau.

Dans chacun des cas, utilisez les règles de poursuite si les investigateurs tentent de fuir le culte.


Dick Sprouston à l'extérieur de sa masure

Note pour le gardien : redoubler le test

Au cours de leur discussion avec Sprouston, les joueurs peuvent effectuer des tests de compétence afin de soutenir leurs interactions, peut-être **Persuasion** ou **Psychologie**. S'ils échouent, n'oubliez pas de leur souffler la possibilité de redoubler leur test. Soyez prêt à relever la barre, avec une conséquence négative si le joueur échoue à ce test redoublé ; Sprouston peut s'être vexé et demander à l'investigateur de quitter le village, ou il pourrait révéler de manière sinistre quelque secret personnel connu seulement de l'un des investigateurs, murmuré à son esprit par la Mère.

Magasin général Baxter

Le magasin général est un grand bâtiment de plain-pied, avec une boutique à l'avant et le bureau de Baxter et les pièces de logement à l'arrière.

La boutique elle-même, le seul magasin du coin, est bien achalandée, et a tout le nécessaire, allant du blé jusqu'au tissu en passant par les armes à feu et les munitions. Il y a en présentation plusieurs tonneaux de maïs local. Si quelqu'un a déjà senti ou goûté le whiskey de Sprouston, de McBride ou de Whelan, un examen rapide de ces tonneaux révélera la même légère odeur de fruit pourri.

Baxter conserve deux caisses de whiskey local dans son bureau ; en boire impliquera un test pour évaluer la progression de corruption du Don de la Mère (page 161).

Note pour le gardien : Utiliser les dés pour évaluer la réaction de Baxter face aux investigateurs

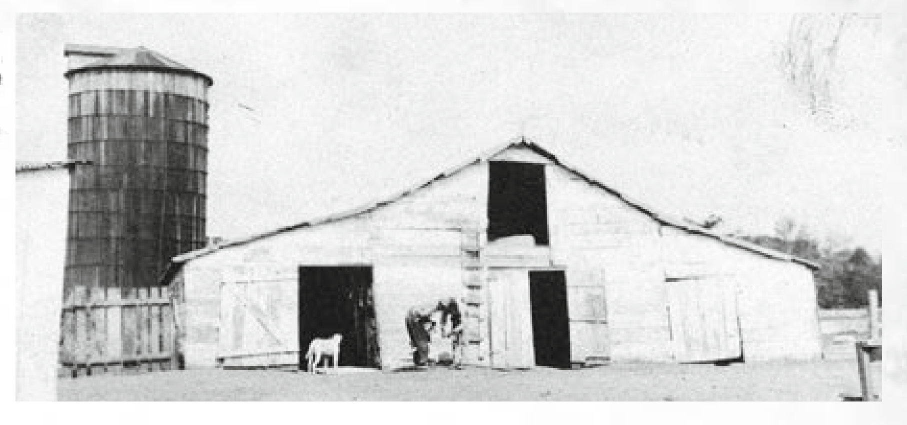
Définissez la réaction de Baxter face aux investigateurs en lançant 1D100 et en comparant le résultat avec l'APP ou le **Crédit** de l'investigateur (prendre le plus élevé des deux). Un résultat égal ou inférieur entraîne une réaction positive de la part de Baxter. Sinon, il sera très peu disposé face à cet investigateur donné. Un autre investigateur peut essayer un test de **Charme**, de **Baratin**, de **Persuasion**, ou d'**Intimidation** pour faire parler Baxter.

Nathaniel Baxter

Nathaniel Baxter est le propriétaire du magasin général Baxter, une boutique située à Blackwater Creek. C'est un homme âgé et agressif, qui semble considérer le fait d'avoir des clients comme un inconvénient. Il fait attention à ce qui se passe au village,

Note pour le gardien : Baxter

Représentez Baxter comme vous le souhaitez et improvisez ses dialogues librement. Mais attention : tout ce qui est dit par un PNJ n'est pas parole d'évangile et il pourrait bien exagérer. C'est un commerçant, habitué à se lancer dans les plaisanteries et les potins.



et connaît l'histoire et les légendes locales mieux que quiconque, parmi lesquelles celle de Cade's Rest (**Document Blackwater Creek n° 6** ci-dessous), à la suite de conversations avec le professeur Roades, et peut la raconter aux investigateurs s'ils le **persuadent** de le faire.

Étant donné que les seuls étrangers venus récemment au village étaient les membres de l'expédition Roades, Baxter demande aux nouveaux arrivants s'ils font eux-mêmes partie de l'université. Même si Baxter n'apprécie pas beaucoup Roades ou son équipe, ces derniers ont dépensé beaucoup d'argent à la boutique et Baxter espère que les investigateurs auront tout autant besoin de ses services. Si les investigateurs l'y invitent, Baxter parle de Roades et mentionne qu'il ne l'a pas vu depuis le début du mois de juillet. Si quelqu'un lui demande si Roades lui a acheté quelque chose d'inhabituel, Baxter se souvient effectivement d'une commande spéciale pour un approvisionnement en dynamite il y a environ trois mois, et d'avoir entendu quelques jours plus tard des explosions dans les collines au nord du village.

Baxter sait que Roades avait des problèmes avec les frères Carmody, mais ce n'est pas une chose inhabituelle. Étant donné qu'on n'a pas revu Roades depuis plus de deux mois, Baxter craint cependant qu'il ait pu avoir des démêlés avec eux.

Si les investigateurs questionnent Baxter afin de trouver un logement à Blackwater Creek, il se met à rire de bon cœur en disant : « *Est-ce que Blackwater Creek ressemble au genre d'endroit qui posséderait un hôtel de luxe ?* » Il indique alors que les Jarvey logent parfois des visiteurs et peut donner les renseignements permettant de se rendre jusqu'à leur ferme.

Lieu 2 : La ferme Jarvey

La ferme Jarvey est située à l'est du domaine des Carmody, accessible par un chemin de terre servant également de frontière avec les champs des Carmody. Un champ de blé modeste jouxte les champs de maïs de la ferme Carmody, ainsi qu'un pâturage utilisé pour faire paître les bovins. Les Jarvey élèvent aussi des porcs et quelques poulets.

Malcolm et Edith Jarvey sont deux personnes âgées qui gèrent cette ferme depuis quarante ans. Leur fils adulte, Theodore, vit et travaille à la ferme, de même que trois ouvriers agricoles à temps plein.

Document 6 – Résumé des Confessions d'Ezekiel Cade

Résumé des Confessions d'Ezekiel Cade

Cade commence par discuter de la menace que font peser sur les quakers les puritains à Boston en 1660, et sa décision de conduire sa famille et ses amis en un endroit où ils pourraient vivre en paix.

Ils se dirigèrent vers le nord, remontèrent la côte, et finirent par suivre le fleuve Miskatonic jusqu'à l'intérieur des terres, pour s'arrêter lorsqu'ils eurent atteint un terrain fertile au pied d'une chaîne de collines. Ils édifièrent à cet endroit un petit village, éloigné de toute civilisation, et vécurent paisiblement pendant des mois avant de rencontrer les Sicaiooks ou tribu de la Terre Noire.

Au début, les fidèles de Cade et les Sicaiooks coexistèrent de manière amicale. Les Sicaiooks étaient rejetés de toutes les tribus locales, et les quakers étaient les premières personnes qu'ils rencontraient acceptant de commercer avec eux. En échange, lorsque le fils de Cade, Daniel, fut encorné par un cerf lors de la chasse, les Sicaiooks l'emmenèrent dans leur grotte sacrée pour qu'il y soit guéri.

Daniel n'était plus le même lorsqu'il revint et affirma avoir vu le diable en personne. Sa blessure était certes guérie, mais il était affecté d'une autre façon, sombrant progressivement dans la folie et la violence. Lorsque Cade demanda aux Sicaiooks ce qu'ils avaient fait à son fils, ils le conduisirent jusqu'à la grotte et lui montrèrent leurs aînés. À ce moment, le récit de Cade devient incohérent, mentionnant dans la terre des démons incarnés et des abominations. Il craint qu'ils soient parvenus à corrompre tout ce qu'ils avaient été amenés à toucher. Même ceux qui dont la foi est forte ne sont pas en sécurité.

Dans la section suivante, Cade admet que, rendu fou, il a fui la vallée et a disparu pendant plusieurs mois. Sa foi et son désir de vivre en paix lui firent alors défaut et il résolut de faire ce qui devait être fait pour contenir la corruption. Après un certain temps, il retourna au village, remonta la rivière dans une embarcation, accompagné d'hommes de main qu'il avait engagés et de barils de poudre. À la grande horreur de ceux qui l'admiraient autrefois, il conduisit la destruction des Sicaiooks et employa la poudre pour faire s'effondrer la grotte. Il ordonna ensuite à ses hommes de main de s'en prendre aux siens, les sachant contaminés, et il brûla tous les corps ensemble.

Au bout d'un certain temps, Cade retourna à Boston. Son récit se dégrade à nouveau, alors qu'il commence à penser que la souillure de la colonie l'a rejoint à Boston, dans sa chair. Il fut ensuite forcé de fuir la compagnie des hommes, gagnant une réputation de lépreux, et se résolut à quitter Boston et à passer le reste de ses jours dans la solitude. Son récit se termine par un appel au pardon de Dieu, de sa famille et de ceux qu'il a assassinés.

La ferme Jarvey n'est pas vraiment une maison de chambres, mais le couple loge les visiteurs occasionnels du village – ce qui ne veut pas dire qu'on en voie passer beaucoup ! Ils n'ont qu'une chambre d'amis, et les visiteurs supplémentaires sont invités à dormir sur des balles de foin dans la grange. Edith Jarvey prépare les repas, de bons plats copieux faits maison.

La ferme est suffisamment éloignée du système d'irrigation que les Carmody ont édifié pour que le ruisselet soit moins directement contaminé par le fluide, mais il y en a tout de même assez pour produire encore un certain effet. Bien qu'il ait été récolté il y a plus d'un mois, le blé commence déjà à repousser dans le champ, et une partie du bétail adopte un comportement agressif.

Lorsque les investigateurs arrivent, Malcolm Jarvey est en train de brûler la carcasse d'une de ses truies, qui avait développé des pustules noires purulentes. Il est inquiet à l'idée que l'infection se soit peut-être propagée à sa ferme.

La ferme principale

La ferme principale est ancienne et modeste, mais bien entretenue. Elle a été récemment repeinte en blanc, et son aspect est propre, surtout en comparaison avec d'autres bâtiments de Blackwater Creek. L'intérieur de la bâtisse est simple, avec quelques bibelots et un mobilier ordinaire, mais encore une fois, c'est propre et on s'y emploie visiblement. Il n'y a pas l'électricité, et la lumière est donc fournie par des lampes à pétrole et des bougies, le chauffage provenant pour sa part du poêle à bois et des diverses cheminées. La maison est généralement remplie de l'odeur de ce qui cuit dans le four.

Le rez-de-chaussée accueille une cuisine de bonne taille dotée d'un poêle à bois, une salle de séjour avec quelques chaises, une cheminée et un bac de lavage en étain, tandis qu'un porche donne sur les terres agricoles et la route menant au village. Toujours au rez-de-chaussée, il y a une grande salle à manger à côté de la cuisine, où la famille, les ouvriers, et les invités occasionnels prennent leurs repas.

Il y a trois chambres à l'étage : une chambre principale pour les Jarvey, une pour leur fils, Théodore, et une chambre d'amis qu'ils utilisent pour les visiteurs et les invités occasionnels qui paient le service. Une quatrième pièce, dédiée à la couture, est remplie de nombreux rouleaux de tissu et d'une machine à coudre à pédale.

La chambre d'amis dispose de deux lits étroits en bois, dotés de matelas durs. Une cuvette en céramique et une cruche à eau sont posées sur une table de toilette, à côté d'une armoire en chêne massif. Entre les deux lits se trouve une table de chevet avec une lampe à pétrole. Le professeur Roades et son épouse ont résidé ici début juin. Si quelqu'un pense à fouiller la pièce, il découvrira une lettre inachevée du professeur Roades, froissée en boule, qui est tombée derrière la table de nuit (**Document Blackwater Creek n° 2** ci-contre).

Deux dépendances se trouvent à l'arrière de la ferme principale, à l'usage de toutes les personnes de la ferme.

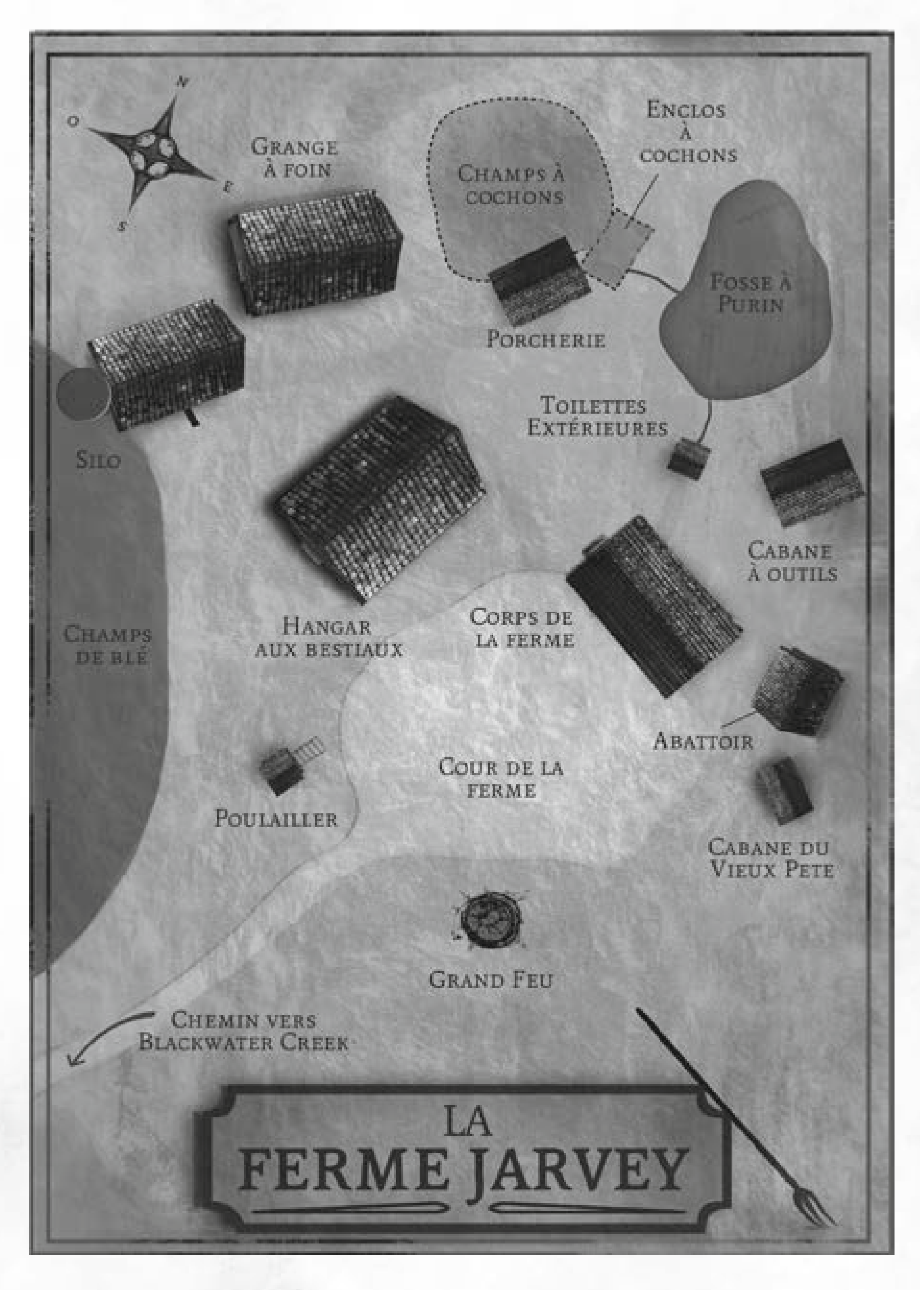
Les granges

Même si les Jarvey cultivent un peu de blé, leur principal revenu provient du bétail, principalement des vaches et des cochons. La ferme fournit l'essentiel du lait consommé à Blackwater Creek, et les Jarvey vendent également du porc et du bœuf.

Une grange est entièrement consacrée aux bestiaux. Les vaches vont et viennent librement dans les pâturages et sont conduites dans ce hangar deux fois par jour pour la traite. Une grande meule de paille, recouverte d'une bâche, se trouve à l'extérieur de cette grange.

Une autre grange abrite des stalles destinées aux porcs. Une grande cour clôturée se trouve à l'extérieur de cette grange, utilisée pour le bétail de reproduction. Le jour, elle contient neuf truies et un verrat, que Malcolm a appelé Brutus. Il y a aussi deux petits enclos, utilisés pour les petits porcs destinés à l'abattage.

Une fosse à purin ouverte creusée dans le sol est située à l'arrière de cette grange, et est essentiellement utilisée pour les excréments de porc. Elle n'est pas facilement visible dans l'obscurité et présente un risque de noyade potentiel pour toute personne traversant la ferme dans l'obscurité.



Document 2 – Lettre inachevée du professeur Roades

13 juin 1928

Mon cher McTavish,

J'aimerais bien savoir par où commencer. Il semble que mes soupçons étaient corrects et que le village de Blackwater Creek soit effectivement construit sur l'ancien site de Cade's Rest. J'ai découvert des objets offrant tous les signes de la présence d un village colonial précoce et reste. Mais il y a encore tellement plus ici, ~~tellement que j'entends parfois ma mère.~~ ~~Je reconnais sa voix. Elle est morte, mais je l'ai entendue.~~

La grotte n'est pas seulement un mythe. Cade a tenté de l'enfouir, mais elle est là et n'est jamais décédée.

Je me suis procuré de la dynamite et j'envisage d'ouvrir la grotte dès que cette satanée tempête se terminera. ~~Même le vent résonne comme elle.~~

~~Elle a besoin de moi.~~ ~~Je dois la libérer. Que Dieu me pardonne.~~

le sentiment d'être épiée. Les rats et les araignées infestant le bâtiment sont tous reliés à la conscience de Brendan Carmody (voir *La ferme Carmody*), et ce dernier observera effectivement les investigateurs à travers les yeux de ses sous-fifres.

Les dépendances

On trouve également autour de la ferme un certain nombre d'autres bâtiments plus petits en bois, aucun en aussi bon état que le corps de ferme principal. Trois d'entre eux servent de logement aux ouvriers travaillant à la ferme. Ces bâtiments ne sont guère plus que des hangars, et leurs équipements sont basiques. Les ouvriers ne pénètrent dans le corps de ferme principal que pour prendre leur petit-déjeuner, se débrouillant par eux-mêmes le reste du temps.

Le hangar le plus proche de la ferme et des granges est habité par le Vieux Pete. Si ce dernier a jamais eu un nom de famille, il s'est perdu. C'est un homme maigre d'un âge indéterminé, aux cheveux bruns épars tournant vers le gris, et voûté en permanence. Il porte une chemise de flanelle en lambeaux, qui était autrefois rouge et ne montre aucun indice de lavage, et un pantalon en jean tenu avec une ficelle. Les propos du Vieux Pete sont faits de marmonnement et remplis de mots de dialecte, si bien que quiconque n'est pas originaire de la région aura besoin des Jarvey pour traduire ce qu'il dit.

Le Vieux Pete semble en permanence en train de chiquer et émet à l'occasion un crachat noir épais. Mais le plus observateur des investigateurs (test de **Trouver Objet Caché**) pourra remarquer qu'il ne met en fait jamais réellement le tabac dans sa bouche. Pete est rendu au quatrième stade du Don de la Mère, après avoir bu trop de whiskey des Carmody, et il a des excroissances dans sa bouche ; le

Une troisième grange est dédiée au stockage du foin et des aliments. Son niveau supérieur est rempli de bois de réserve, dont une partie est en train de pourrir, et il y a des toiles d'araignée partout. Cette grange est utilisée comme logement quand il y a plus de visiteurs que peut en accueillir la chambre d'amis. Le foin peut servir de lit de fortune, et Edith Jarvey fournira à tous les invités dormant ici des couvertures et des oreillers.

Toute personne passant la nuit dans la grange aura de la difficulté à évacuer



Note pour le gardien : Garder trace des détails

Demandez aux joueurs où ils entreposent leurs possessions importantes, en particulier leurs armes. Avoir un fusil de chasse figurant sur la feuille d'investigateur ne signifie pas qu'il est à portée de main du personnage en question. Peut-être se trouve-t-il dans le coffre d'un de leurs véhicules ?

Qui conduit et où les passagers sont-ils assis ? Si les investigateurs ont plus d'un véhicule, lequel est en tête ?

Si le groupe d'investigateurs se sépare, demandez à chaque joueur où va son investigateur et soyez précis à ce sujet.

liquide noir qu'il crache est en réalité le pus qu'elles sécrètent, accompagné de l'odeur désormais familière de fruits en décomposition.

Au-delà de la cabane du Vieux Pete se trouve le hangar utilisé pour l'abattage et le dépeçage des animaux. Il y a ici une douzaine de crochets à viande suspendus au plafond par des chaînes, et des tables en bois tachées couvertes de scies et de couperets. L'odeur du sang, des abats et des excréments est ici extrêmement forte.

Une dernière dépendance est constituée d'une remise à outils générale, remplie de machines et de matériels agricoles en train de rouiller. Si un investigateur est à la recherche d'une arme improvisée, l'ensemble comprend entre autres des faux, des faucilles et des pioches.

Un certain nombre de chiens et de chats galeux vivent à la ferme ; les premiers couchent la nuit avec le Vieux Pete, tandis que les seconds trouvent un abri dans n'importe quel bâtiment.

Malcolm et Edith Jarvey

Edith Jarvey a le teint rougeâtre et la silhouette rondouillarde de la grand-mère préférée de tout un chacun. Elle porte ses cheveux blancs en chignon, et on la voit rarement sans son tablier. Elle est par nature de bonne humeur, et se mettra à rire à la moindre occasion.

Malcolm Jarvey est un homme robuste et vigoureux d'une soixantaine d'années. Il est en grande partie chauve, avec une frange de cheveux blancs qui bouge à la moindre brise. Il porte en général une chemise de flanelle, un bleu et des bottes de travail. Il plisse souvent les yeux, une habitude causée par sa vue défaillante et qui fait croire qu'il est de mauvaise humeur ; mais son attitude est amicale une fois que les gens passent outre cette première impression.

Malcolm a remarqué que sa vue s'améliorait et a récemment cessé de porter ses lunettes. Lui et Edith sont rendus au deuxième stade du Don de la Mère, et n'en ont jusqu'à présent que les avantages. Edith est cependant un peu perturbée, car ses dents ont commencé à repousser. Elle grimace et serre parfois la mâchoire, lorsque l'une de ses dents perce la gencive, et elle admettra d'un air penaud ce qui lui arrive si on lui demande pourquoi.

Récemment, ils ont commencé à ressentir une certaine crainte vis-à-vis de Damien et de Brendan Carmody. Les gars sont en effet devenus violents depuis leur passage par la grande ville (Boston), on raconte qu'ils sont devenus bouilleurs de cru clandestins et ont des voyous armés qui les protègent. James Carmody, leur père, avait auparavant une influence stabilisatrice sur eux, mais les Jarvey ne l'ont pas revu depuis plus d'un mois et ils commencent à craindre le pire. Ils ont demandé à « Shérif » Sprouston d'enquêter, mais il traîne les pieds.

Le mois dernier, Malcolm a vu Brendan Carmody dans son champ recouvert d'insectes rampants et d'araignées, et entouré de rats. Depuis lors, il ne peut pas s'aventurer dans ses champs sans avoir le sentiment d'être surveillé. Les Jarvey ne sont pourtant pas des gens superstitieux, mais ils emploieront, en hésitant, le terme de « sorcellerie » pour expliquer ce qu'ils ont vu.

Lors d'une forte tempête, peu avant de quitter Blackwater Creek, les membres de l'expédition Roades sont restés avec les Jarvey. Les étudiants ont dormi dans la grange, tandis qu'Henry et Abigail se reposaient dans la chambre d'amis. Les Jarvey se sont pris d'amitié pour les membres de l'expédition et espèrent que ces derniers ont réussi sans problème à rentrer à Arkham. Si les investigateurs leur répondent que ce n'est pas le cas, les Jarvey expriment leur consternation et se demandent à haute voix s'ils ne seraient pas tombés aux mains des frères Carmody.

Une perturbation dans la nuit

Si les investigateurs passent la nuit à la ferme Jarvey, ils sont témoins d'un incident peu après trois heures du matin. Son origine se situe dans les collines, où la chose qui était autrefois Abigail Roades (voir *La grotte,* page 158) est en train de faire un cauchemar. Abigail a parfois des moments de lucidité, et lorsqu'elle réalise ce qui lui est arrivé, la terreur qu'elle ressent résonne à travers les esprits de toutes les choses et créatures qui sont liées à la Mère. En termes pratiques, toute personne atteignant la troisième phase du Don de la Mère fait des cauchemars dans lesquels elle se voit dévorée par quelque chose d'énorme et d'informe, tandis que toute personne rendue à la phase quatre ou plus entre dans une panique frénétique. Cela affecte également le bétail contaminé, quel que soit le stade auquel il est rendu.

Le premier signe que quelque chose ne va pas est l'agitation croissante des animaux. Les porcs et les vaches poussent des couinements et des beuglements de détresse, tout en essayant de se frayer un chemin à travers les murs ou les portes de leurs enclos. Les chiens hurlent et les chats crient comme des bébés effrayés. Dans le même temps, le Vieux Pete sort de sa cabane en courant, hurlant de terreur, appelant sa mère. Dites aux joueurs dont l'investigateur a détecté la pulsation terrestre quand ils sont arrivés au village – et s'est donc relié à lui – qu'il entend sa mère pleurer, et qu'il a l'impression qu'elle est terrifiée.

Le bruit combiné de ces événements sera plus que suffisant pour réveiller toute personne dormant à la ferme. Quiconque allume une lanterne dans la grange verra autour des balles de foin un demi-cercle parfait de rats, comme s'ils regardaient les investigateurs. Ces rats ne réagissent pas à la lumière, mais se dispersent dès que quelqu'un s'approche ou entreprend une action


Malcolm et Edith Jarvey

Le Vieux Pete

violente. Assister à ce spectacle exige d'effectuer un test de **Santé Mentale** (perte de 0/1 point).

À cet instant, Malcolm Jarvey a commencé à faire le tour de la ferme pour voir ce qui se passe, équipé d'une lampe à pétrole et d'un fusil de chasse. Il est trop tard pour contenir le chaos dans les stalles des porcs, car Brutus le sanglier, affolé par la douleur de la Mère, sort d'un coup de sa stalle et se déchaîne. Sa première action, à moins que les investigateurs s'interposent, est de charger Malcolm Jarvey et de l'embrocher. Toute personne intervenant à ce stade n'aura qu'un round pour agir avant que Brutus n'éventre Jarvey. Être témoin de cette scène atroce exige de la part de toute personne non endurcie par la violence ou l'effusion de sang d'effectuer un test de **Santé Mentale** (perte de 0/1D3 points). Sauf si Brutus est tué ou frappé d'incapacité, il s'en ira attaquer la personne la plus proche après avoir achevé Jarvey.

Pendant tout ce temps, le Vieux Pete est dans la cour de la ferme, maintenant à genoux mais toujours en train d'appeler sa mère en hurlant. Toute personne l'éclairant davantage verra des bulles de liquide noir crever en sortant de sa bouche et commencer à transformer son cri en un gargouillis. Des traînées du même liquide coulent de ses yeux. Voir cette horreur exige d'effectuer un test de **Santé Mentale** (perte de 0/1D3 points). Sauf si les investigateurs réussissent à lui donner les **Premiers Soins**, Pete s'étouffe et meurt dans les minutes qui suivent. Entrer en contact avec cette sécrétion implique d'effectuer un test pour évaluer la progression du Don de la Mère (voir *Annexes*, page 161) – lui faire du bouche-à-bouche impliquera précisément l'ingestion de cette substance.

Au bout de cinq minutes, le chaos s'arrête aussi soudainement qu'il a commencé. Le cauchemar d'Abigail est en effet terminé et elle retombe dans une inconscience qui est pour elle une délivrance. Les animaux cessent de mugir et de pousser leurs cris aigus, et la ferme redevient étrangement calme. Il n'y a aucune réitération du phénomène pendant le reste de la nuit, mais les survivants auront besoin de l'aide des investigateurs pour faire face aux conséquences de cette épidémie de folie.



BRUTUS LE SANGLIER

150 kg de porc dément

FOR	95
CON	60
TAI	95
DEX	50
APP	0
INT	20

Points de vie : 15
Impact : +1D6
Carrure : 2
Mouvement : 8

Attaques par round : 1
Brutus chargera dans un premier temps un adversaire, puis le mettra à terre s'il réussit son attaque. Il tentera alors de l'encorner à terre avec ses défenses pointues.

Combat :
- Combat rapproché 60 % (30/12), 1D3+1D6 points de dégâts
- Esquive 30 % (15/6)

Protection :
1 point de peau épaisse et grasse

Lieu 3 : Le campement des Roades

Un camion et quelques tentes écroulées se trouvent à quelques centaines de mètres de la route entre Dunwich et Blackwater Creek, à la lisière nord de la forêt. C'est tout ce qui reste du campement qu'Henry et Abigail Roades ont installé après avoir renvoyé les étudiants à l'université, et ces éléments sont en grande partie masqués par les hautes herbes, ce qui nécessite d'effectuer un test de **Trouver Objet Caché** pour les remarquer, à moins que quelqu'un examine spécifiquement la zone (nécessitant une réussite ordinaire). Le ruisselet se trouve à environ 400 mètres à l'est du campement, mais un investigateur à l'œil vif (test de **Trouver Objet Caché**) verra une lumière étinceler sur l'eau retenue par le barrage alors qu'ils marchent dans l'herbe.

Si les investigateurs se dirigent vers le campement, ils constateront rapidement que le camion a brûlé et que les tentes sont déchirées et en lambeaux. Une enquête plus approfondie révélera plusieurs autres éléments :

- Les restes calcinés de plusieurs outils reposant à l'arrière du camion. Un test réussi d'**Archéologie** ou d'**Éducation** difficile permet de les identifier comme étant le type d'outils habituellement utilisés sur un site de fouilles.
- Un certain nombre d'effets personnels, comprenant des vêtements pour hommes et pour femmes, sont éparpillés tout autour de la zone.
- L'intérieur de l'une des tentes est maculé de sang séché.
- La même tente contient quelques livres et notes (**Documents Blackwater n° 3** et **n° 4** page 150-151).

Il n'y a aucun signe de quelqu'un de vivant ou de mort : manifestement, personne n'est venu ici depuis une assez longue période, des semaines tout au moins. Quiconque réussit un test de **Biologie**, de **Botanique** ou de **Naturalisme** au sujet de la croissance des plantes peut en déduire que le site est abandonné depuis une période de deux à trois mois.

Les dégâts constatés sur le site ont été provoqués lorsque les frères Carmody ont capturé le professeur Roades. Ils ont alors brûlé le camion au cas où il aurait des compagnons qui voudraient l'utiliser pour s'enfuir. Le sang se trouvant dans la tente provient d'un tir des frères dans la jambe du professeur, qui l'ont ensuite assommé avec un coup de clé.

Note pour le gardien : faire monter la tension

Souvenez-vous que votre boulot est de faire grimper la tension. Le ruisselet est un endroit effrayant, même en plein jour. Peignez une scène rurale idyllique, puis entachez-la de l'odeur à peine perceptible de pourriture et de décomposition, de l'étrange pulsation terrestre que certains peuvent entendre, du curieux éclat de la lumière du soleil sur l'eau, et des particules étranges et inexplicables se trouvant dans l'eau du ruisselet et qui semblent se déplacer de leur propre chef.

Lieu 4 : Le ruisselet

La « sécrétion » des Entrailles de la Terre (voir *La grotte,* page 158) descend les collines, puis traverse le lit du vieux ruisselet pendant un peu plus d'un kilomètre et demi en direction du sud, avant d'atteindre le barrage à la lisière de la forêt. Il pourrait également traverser les bois et finir par rejoindre le fleuve Miskatonic si, à l'heure actuelle, le barrage et les fossés d'irrigation érigés par les frères Carmody ne détournaient l'eau vers leurs champs de maïs.

Dans l'eau boueuse et sombre du ruisselet, de petites particules blanches



se contractent au fil du courant. Ce sont de petites parties de chair provenant de la chose qui s'appelait autrefois Abigail Roades, et chacune de ces particules est vivante. Si un investigateur en sort une de l'eau, il constatera qu'elle continue à bouger. S'il la tient à main nue, la tache commence par lui brûler la peau et finit par être absorbée, provoquant un test difficile pour évaluer la progression de corruption du Don de la Mère (voir *Annexes*, page 161).

Document 3 – Les tribus indiennes du Nord-Est

LES TRIBUS INDIENNES DU NORD-EST

Par Nathaniel Chapman

De tous les peuples ayant résidé dans la vallée du Miskatonic, le plus mystérieux et le plus redoutable était représenté par la tribu des Sicaiooks, connue par les colons blancs sous le nom des Enfants de la Terre Noire. On n'a plus de traces d'eux depuis l'époque coloniale, mais des récits les évoquant subsistent encore dans le folklore. Et même si certains d'entre eux se fondent sans aucun doute sur des faits réels, un certain nombre ont probablement été embellis par le passage du temps ou déformés par les superstitions autochtones.
L'affirmation selon laquelle les membres de la tribu effectuaient des pillages tout en faisant des prisonniers qu'ils offraient ensuite en sacrifice à leurs grands esprits est largement plausible. Les sacrifices humains étaient rares parmi les peuples indiens, mais la réputation maléfique et de dépravation des Sicaiooks était cause de leur évitement par toutes les tribus voisines, et les récits de leurs meurtres constituent une partie de cette fresque. Leur férocité et leur soif de sang sont également l'origine la plus probable de la légende selon laquelle leurs guerriers ne mouraient jamais sur le champ de bataille et étaient à l'abri de toutes les armes mortelles.
Mais là où la légende des Sicaiooks devient pure fantaisie, c'est lorsqu'elle sous-entend que leur tribu était gouvernée par un conseil éternel des anciens, que l'on ne voyait jamais à l'extérieur de leur grotte sacrée. On disait ces aînés sages et terribles, possédant une magie et des dons de guérison puissants. Tout aussi invraisemblable est la description des membres de la tribu comme « frères des serpents et de la vermine des champs ».
Aucun récit ou légende ne subsistent permettant d'expliquer la disparition de cette tribu, mais les causes les plus probables sont que ses membres ont été soit exterminés par leurs voisins ou les colons, soit que leur exposition à des influences civilisatrices a conduit à leur acceptation et à leur assimilation par les tribus les plus importantes de la vallée.

MASSE INFORME

Abomination inférieure

FOR	40
CON	40
TAI	20
DEX	60
INT	10
POU	60

Points de vie : 6
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 4 (8 en nageant)

Attaques par round : 1
La masse peut seulement utiliser ses sucs digestifs pour attaquer (ignorant ainsi l'**impact**).

Envelopper (manœuvre) : La masse essayera d'adhérer à la peau exposée et de l'envelopper, puis tentera de la maintenir et de la dévorer en sécrétant des sucs digestifs. Si l'attaque est réussie, la masse a saisi sa cible et continue à lui infliger des dégâts jusqu'à ce qu'elle soit retirée. Pour ce faire, elle doit être tuée, ou la cible doit réussir un test de FOR contre la FOR de la masse.

Combat :
- Combat rapproché 60 % (30/12), zéro point de dégâts (voir **prise**)
- Prise - la victime est tenue, 2 points de dégâts par round (manœuvre)
- Esquive 30 % (15/6)

Protection :
Aucune

Perte de SAN :
1/1D4 points de **Santé Mentale** pour voir une masse informe

Le barrage se trouve à la lisière de la forêt et est plutôt délabré, même s'il reste solide. Il a été réalisé à partir d'arbres abattus, de déchets de bois et de boue. Il y a ici une importante retenue d'eau, pleine de particules encore plus nombreuses qui se tortillent. Cette eau fuit par les rebords du barrage et descend la colline à travers les bois. Tout contact avec l'eau implique le risque d'avancer d'un cran dans la corruption du Don de la Mère.
L'eau est sombre, un film chatoyant multicolore flottant à sa surface. Il y a également cette odeur de fruit pourri que les investigateurs connaissent bien et qu'ils peuvent reconnaître comme provenant du whiskey.
Une grande forme blanchâtre se déplace dans la retenue d'eau foncée. Elle ressemble à une grande méduse, ou peut-être à une espèce de poisson plat, se déployant à travers l'eau. Si on surveille cette forme pendant un temps

MYTHES ET LÉGENDES DE L'ANCIEN MASSACHUSETTS

Par Oliver Stansfield

Mystère moins sinistre et sans doute moins déroutant de la vallée du Miskatonic : le sort de la colonie appelée Cade's Rest.

Des éléments historiques attestent que, suite à la pendaison de Mary Dyer à Boston Common en 1660, un groupe de quakers quitta Boston, craignant la persécution des mains des puritains. Ce groupe était dirigé par le tailleur Ezekiel Cade et comprenait jusqu'à dix autres familles. Après quelques mois de périple, ils s'installèrent sur les rives du fleuve Miskatonic, non loin de l'endroit qui deviendrait un jour Dunwich.

Bien que les sources fiables soient rares sur ce point, l'histoire populaire affirme que la colonie a connu la prospérité une fois que Cade et ses partisans sont entrés en contact avec une tribu indienne locale connue sous le nom de Peuple de la Terre Noire. Là où l'histoire devient du folklore, c'est à propos de la disparition de la colonie.

Certains récits parlent de la terre qui s'ouvre et de l'engloutissement total des colons. D'autres racontent qu'ils ont été enlevés par le diable lui-même. Même les détails les plus terre-à-terre sont contradictoires, certains décrivant la découverte des maisons vides sur le site, d'autres disant que les bâtiments avaient eux aussi disparu.

Étant donné que Cade est censé avoir été repéré à Boston quelques années plus tard, l'explication la plus probable est que les colons ont simplement migré de nouveau, propageant peut-être d'eux-mêmes la rumeur de leur disparition afin de garantir leur repli sur soi. Autre possibilité : ils ont peut-être eu également des démêlés avec la tribu de la Terre Noire et ont été tués. Quelle que soit la vérité, la légende est de toute façon, au mieux, mineure.

Document 4 – Mythes et légendes de l'ancien Massachusetts

suffisamment long, on pourra la voir envelopper une grenouille qui finira par disparaître complètement. Au bout d'un certain temps, à moins qu'elle soit dérangée, la forme glissera vers la terre ferme pour voir qui sont les nouveaux arrivants. Cette masse est une accrétion de particules de la Mère ayant descendu la pente et qui se sont maintenant rassemblées pour constituer une nouvelle forme vivante.

Hors de l'eau, la masse ressemble à une grande gelée informe et plate. Elle a la couleur de la peau morte et exhale une odeur de chair en décomposition et de pêche pourrie. Si quelqu'un tente de la ramasser, elle essaiera de trouver une peau exposée et commencera à la dévorer en sécrétant des sucs digestifs. Même si quelqu'un prend la précaution d'utiliser un bâton pour l'examiner, la masse remontera rapidement le bâton et passera à l'attaque (voir *La masse informe*, page précédente).

Lieu 5 : Les bois

Là où l'eau s'est lentement infiltrée à travers les bois, les arbres et les végétaux ont changé. Les branches et les feuilles commencent à adopter la forme de tentacules sombres, tandis que l'écorce des arbres se fractionne et tombe, révélant en dessous une masse noire pulpeuse. Les racines de certaines plantes ont commencé à sortir du sol. Tout cela sent la chair en décomposition et la terre humide.

Avec le temps, les arbres se transformeront en Sombres Rejetons de Shub-Niggurath à part entière. Pour le moment, ils ne peuvent cependant pas se déplacer librement et n'ont encore qu'une forme embryonnaire, lente à réagir et moins dangereuse que lorsque la croissance de la créature est complètement achevée.

Un test réussi d'**Écouter** révèle qu'aucun bruit de vie animale ne se fait entendre en provenance de la forêt. Les plantes ont dévoré tout ce qui y vit habituellement. Un test de **Trouver Objet Caché** indique que le sous-bois situé à la lisière de la forêt a été perturbé, comme si quelque chose d'important avait été tiré à travers, et on peut voir également quelques traînées et taches de sang depuis longtemps sèches. Scruter les bois en direction de ces marques de traînée révélera la carcasse desséchée et décomposée d'un cerf, empêtré dans les branches d'un arbre. Il est recouvert d'un liquide noir et visqueux. Sa tête, arrachée de son corps, se trouve à quelques mètres du pied de l'arbre. Toute personne s'aventurant davantage dans les bois pour avoir un meilleur aperçu de la scène risque d'être attaquée (voir ci-dessous). Si le niveau de réussite du test de **Trouver Objet Caché** était difficile, il révèle d'autres détails : les arbres semblent dégouliner d'une sorte de boue sombre ou suintement, et ils bougent doucement, même lorsque l'air est immobile.

Tout investigateur avançant dans les bois entendra le bruit de l'écorce qui se fissure provenant d'un peu plus loin. Le sous-bois bruisse comme si des animaux y vagabondaient, mais sans qu'on puisse en voir un seul. L'investigateur devra effectuer un test de DEX opposé contre le Sombre Rejeton embryonnaire (voir Sombre Rejeton embryonnaire, page 152), ou ses pieds s'empêtreront dans les racines d'arbres qui ne semblaient pas se trouver là un instant auparavant. Si ce test est raté, l'investigateur sera maintenu en place et incapable de s'enfuir, à moins de réussir un test de FOR opposé contre le Sombre Rejeton embryonnaire. Quelques instants plus tard, un arbre tentera de saisir l'investigateur avec un tentacule pulpeux et de le soulever vers la masse principale de ses branches pour en aspirer la vie.

Alors que les bois s'étendent vers l'est, seule la zone autour du barrage et descendant à partir de lui est affectée. Les arbres proches du village sont parfaitement normaux.

Note pour le gardien : Indices

Rappelez-vous la différence entre les indices insaisissables et les indices immanquables. Repérer quelque chose d'étrange au sujet des arbres génère deux conséquences, toutes les deux intéressantes : soit les investigateurs ont remarqué le danger (ce qui fait ainsi monter la tension), soit ils risquent d'être attaqués (ce qui conduit ainsi à l'action). Comme elles mènent à développer l'histoire, c'est une bonne occasion pour utiliser un indice insaisissable ; si les joueurs ne réussissent pas leur test de **Trouver Objet Caché**, ils ne remarquent rien d'inhabituel au sujet des arbres.



Note pour le gardien : Les différents lieux

C'est à vous de décrire les lieux comme vous le souhaitez. Servez-vous de votre imagination et essayez d'évoquer l'ambiance de l'endroit – l'odeur de la forêt et le sentiment d'isolement par exemple. Souvenez-vous de la pulsation terrestre – elle peut être ici à nouveau entendue, poussant peut-être les investigateurs à s'approcher des arbres si elle leur semble provenir de la forêt.

Lieu 6 : Le site de fouilles

Il s'agit du premier site que Roades et son équipe ont fouillé à la recherche de l'ancien emplacement de Cade's Rest. Le site a depuis été rebouché, mais porte encore les vestiges de trois tranchées assez importantes. La terre a bien évidemment été dérangée et soulevée, et, même si les plantes ont commencé à repousser, ce ne sont encore que de jeunes pousses clairsemées. Si les investigateurs bougent la terre, elle se présente comme inhabituellement sombre, presque noire. Si les investigateurs décident de creuser à nouveau les tranchées, il leur faudra quelques heures pour trouver quelque chose d'intéressant. Des pointes de flèche et des tessons de poterie sont mélangés à la terre, et un test d'**Histoire** ou d'**Archéologie** réussi permettra de les identifier comme étant un mélange d'objets autochtones et datant de l'époque coloniale, probablement du XVIIe siècle. Un test d'**Archéologie** réussi révélera également que les tranchées ont été comblées en vitesse, avec peu d'égard pour la préservation du site ou des objets enfouis en son sein.

La découverte la plus importante sera le grand nombre d'ossements humains enterrés à quelques dizaines de centimètres sous la surface de chaque tranchée. Ces os sont de toute évidence anciens et ont été noircis et déformés. Un test d'**Archéologie** réussi confirme qu'ils ont brûlé. Mais un test de **Médecine** révélera en outre que la déformation des os n'est pas due à un incendie. Il y a des excroissances étranges, des nodules et des aiguillons parmi les restes, et certains crânes sont si difformes qu'ils semblent à peine humains. Réaliser cela se traduira par la nécessité d'effectuer un test de **Santé Mentale** (perte de 0/1D3 points).

Puisque le site de fouilles se situe à l'orée de la forêt, toute personne s'égarant trop près des arbres se retrouvera en danger (voir *Sombre Rejeton embryonnaire*, ci-contre). On peut clairement entendre à cet endroit le grincement et le mouvement des arbres.

Lieu 7 : Le lit desséché du ruisselet

Un pont de bois grossier franchit le lit du ruisselet à sec, à l'extrémité sud de la forêt. Si un véhicule roule dessus, le pont craque de façon alarmante, mais reste malgré tout suffisamment solide pour supporter le poids d'un camion.

Il n'y a presque pas d'eau dans le lit du ruisselet, en raison du barrage en amont. Si quelqu'un examine le lit et réussit un test de **Géologie**, il peut réaliser que le ruisselet n'a plus coulé par ici depuis une longue période.

Tout comme la terre du site de fouilles, le fond du lit du ruisselet est presque noir et très dense. Le petit filet d'eau qui s'échappe du barrage contient des fragments de matière vivante, ressemblant aux particules qui se trouvent dans le ruisselet en amont. Une nouvelle fois, toute personne entrant en contact avec cette matière doit effectuer un test pour cette exposition au Don de la Mère (voir *Annexes*, page 161.

SOMBRE REJETON EMBRYONNAIRE DE SHUB-NIGGURATH

FOR	80
CON	60
TAI	100
DEX	40
INT	30
POU	50

Points de vie : 16
Impact : +1D6
Carrure : 2
Mouvement : 0

Attaque par round : 1
Attaques de combat rapproché : Un Sombre Rejeton embryonnaire peut attaquer avec ses branches ou ses racines tentaculaires afin de saisir son adversaire.
Saisir (manœuvre) : Si un adversaire est saisi, 1D10 points de FOR sont aspirés à chaque round jusqu'à ce que la cible se libère en réussissant un test de FOR contre la FOR du monstre.

Combat :
- Combat rapproché 70 % (35/14), 1D6+1D6 points de dégâts
- Saisir 70 % (35/14), la cible est saisie et tenue, et perd 1D10 points de FOR qui lui sont aspirés (manœuvre)
- Esquive (branches) 20 % (10/4), le tronc a la compétence **esquive** à zéro.

Protection :
Les branches ont 1 point de protection. Le tronc principal subit les dégâts minimums en provenance des armes à feu et oppose 2 points de protection aux autres formes d'attaque.

Perte de SAN :
1/1D8 points de **Santé Mentale** pour voir le Sombre Rejeton embryonnaire.

Lieu 8 : La ferme Carmody

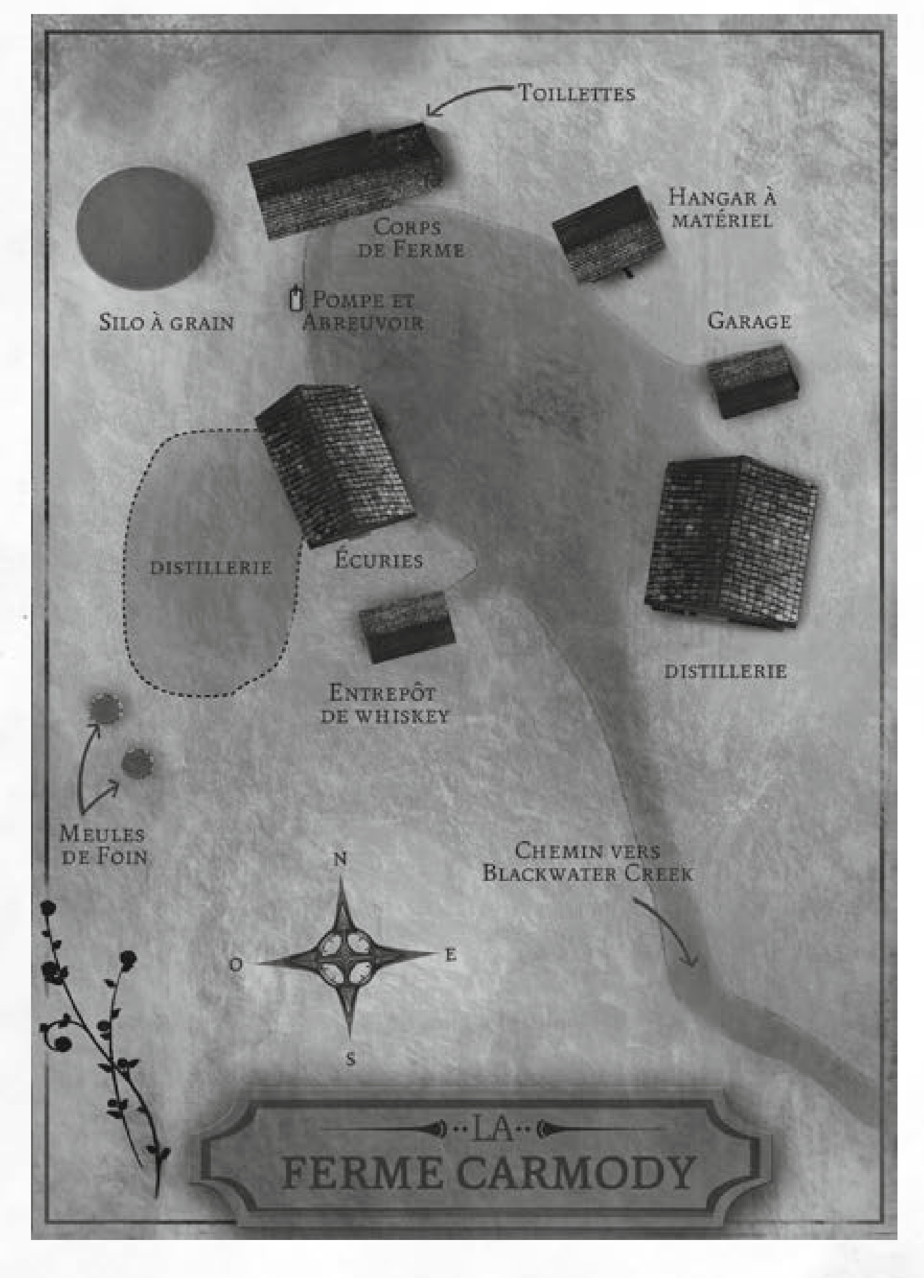
Lorsque le ruisselet a recommencé à couler, les frères Carmody l'ont détourné vers leurs champs de maïs au moyen du barrage et des fossés d'irrigation. Dans les trois mois qui ont suivi, les cultures ont connu une croissance spectaculaire, passant de simples plants à leur pleine maturité en seulement quelques semaines. Cela permet aux frères Carmody de récolter sans arrêt, et leur procure davantage de blé qu'ils n'en peuvent traiter. À l'heure actuelle, Brendan a changé, fortement affecté par le Don de la Mère (voir *Annexes*, page 161).

Les champs de maïs

Les champs de la ferme Carmody sont remplis d'imposants pieds de maïs, dont le plus grand dépasse les quatre mètres de hauteur. Certains pieds semblent pourris, laissant échapper un liquide visqueux noir et vert. Une forte odeur de pourriture imprègne la zone.

Les pieds de maïs semblent constamment bouger, même lorsqu'aucun vent n'est perceptible. La vermine vivant en leur sein est grasse et regardera fixement toute personne pénétrant dans les champs, au lieu de courir pour se mettre à couvert. Il y a des rats et des serpents partout, ainsi que des myriades d'insectes et d'araignées. Toute personne traversant ces champs aura de la difficulté à se départir du sentiment d'être surveillée. Tout ce qui vit dans les champs fait maintenant partie de la conscience de Brendan Carmody, et, par extension, de celle de la Mère. Il sera impossible de s'approcher la ferme sans que la chose qui était Brendan n'en ait conscience.

Le chemin menant de Blackwater Creek à la ferme Carmody est une piste boueuse bosselée qui s'étend sur un peu plus d'un kilomètre et demi avant d'atteindre les champs de maïs. Elle continue sur un autre kilomètre et demi à travers champs pour finalement s'arrêter à la ferme. Ce chemin est peu éclairé, car le maïs est tellement haut qu'il parvient à masquer la lumière du soleil et il est couvert de toiles d'araignée. On peut voir à l'occasion, dans l'ombre des tiges, les yeux brillants de rats, de ratons laveurs et autres créatures. Il y a des nids de poule et des pierres sur toute la surface boueuse et inégale du chemin – compte tenu de son état, il est dangereux de conduire à travers champs à un rythme dépassant celui de la marche.



Les bâtiments de la ferme

Le centre de la ferme se compose d'une poignée de bâtiments situés dans une clairière du champ de maïs, au bout du chemin de terre. La structure la plus importante est une grange qui a été reconvertie en distillerie. On y trouve un certain nombre de cuves de brassage et deux grands alambics permettant une production industrielle, ainsi que des dizaines de fûts de whiskey en bois. Damien Carmody est ici présent toute la journée, en compagnie de deux ouvriers agricoles/malfrats qu'il a engagés, travaillant à l'alambic. Un troisième malfrat dort à l'étage du corps de ferme, et il lui faudra au moins cinq rounds pour sortir s'il entend un problème.

Il y a une seconde grange plus petite dans la cour de la ferme, utilisée uniquement pour stocker les tonneaux de whiskey. Tout cet alcool est suffisamment concentré pour s'enflammer à la moindre flamme nue. Si un tonneau explose après qu'on y a mis le feu, utilisez les mêmes règles que pour un bâton de dynamite (voir Autres formes de dégâts dans le *Manuel du Gardien* de ***L'Appel de Cthulhu***).

Si l'une des granges prend feu, il faudra 1D20 rounds avant que l'incendie se propage suffisamment pour provoquer une explosion. Toute personne se trouvant dans le bâtiment subira alors 10D6 points de dégâts, et la déflagration mettra le feu aux autres bâtiments, aux véhicules et aux champs de maïs environnants.

Un bâtiment plus petit sert de garage et abrite le camion des Carmody, ainsi qu'une vieille Ford T. Le camion est encore en bon état, tandis qu'il faudra un test de **Mécanique** et quelques heures de travail pour faire redémarrer la Ford T. À côté du garage se trouve un hangar plus grand, qui contient tout le matériel agricole. Il y a aussi un tracteur garé dans la cour, à côté du garage.

L'écurie accueille les chevaux dont les frères Carmody se servent pour le labour et les récoltes, car il y a trop de travail pour pouvoir l'effectuer avec

Note pour le gardien : le combat

Il est très probable qu'un combat se déroulera à la ferme. En ce cas, dressez la liste des combattants dans l'ordre de leur DEX et traitez chacun à tour de rôle dans cet ordre. N'oubliez pas que les armes préparées agissent à DEX+50. Encouragez les joueurs à indiquer précisément ce qu'ils font, puis spécifiez quelle compétence ils utilisent en fonction de leurs actions. N'oubliez pas d'utiliser la règle de manœuvre si l'objectif d'un combattant est autre que de simplement infliger ou esquiver un coup.

le seul tracteur. Ces animaux de trait ont été complètement corrompus par le Don de la Mère et sont couverts de pustules. Les insectes pullulent partout dans la grange et sur l'épiderme des chevaux, qui se montrent pourtant imperturbables à ce sujet.
Au bout de la cour se trouve un silo rempli de maïs. On peut y entendre des bruits de déplacements précipités venant des nombreux insectes et rongeurs surdimensionnés qui se cachent dans les grains.

Damien Carmody

Si les investigateurs travaillent pour McBride, ils peuvent chercher à négocier avec Damien Carmody. Il sera très méfiant vis-à-vis de leurs motivations. Il est, de plus, susceptible de les reconnaître de son temps passé à Boston et supposera qu'ils ont été envoyés ici pour le tuer, ainsi que son frère. Il faudra que les investigateurs réussissent un test de **Charme** ou de **Persuasion** pour le convaincre de leur faire confiance. Une fois ses craintes apaisées, Damien pensera rapidement que McBride a repris le business de Whelan. Au bout du compte, Damien se fiche éperdument de la personne pour laquelle il travaille – son but est désormais la diffusion aussi large que possible de son whiskey permettant ainsi de répandre le Don de la Mère.
Si les négociations sont menées à l'extérieur, les investigateurs entendront un cri sourd venant de la maison. Damien refusera dans un premier temps de le reconnaître ; mais si les investigateurs se font insistants, il leur dira que ce n'est pas leurs putains d'oignons.
Damien sera rapide à se défendre si les investigateurs deviennent violents ou ne parviennent pas à le convaincre que leur mission est pacifique. Lui et ses deux ouvriers agricoles adopteront une position défensive et utiliseront les dépendances pour se mettre à couvert. L'agitation attirera l'attention de Brendan, qui se trouve dans les champs.

Il faudra 1D6 rounds pour que Brendan arrive à la ferme, et le premier signe de son approche sera les vagues de vermine se déversant du champ pour se répandre en nuées sur les investigateurs (voir *Brendan Carmody*, ci-dessous).
Si les investigateurs décident de s'approcher furtivement de la ferme pour observer Damien en secret - ce qui nécessitera un test de **Discrétion** - ce dernier finira par se rendre à Blackwater Creek dans son camion pour livrer des caisses de whiskey et des sacs de maïs à Nathaniel Baxter, laissant ainsi la ferme aux soins de ses hommes de main. Brendan observera cependant toujours les investigateurs à travers les yeux des créatures dans les champs. Il verra ainsi toute tentative pour pénétrer dans la ferme ou libérer Roades, et reviendra des champs pour savoir ce que les investigateurs manigancent, ce qui lui prendra à nouveau 1D6 rounds. En ce cas, il n'entreprendra pas d'action violente à moins d'être attaqué en premier, mais se servira de la vermine pour suivre et observer les investigateurs.

Brendan Carmody

Brendan a atteint le stade final du Don de la Mère. Il est maintenant à peine reconnaissable en tant qu'humain et ne quitte jamais la ferme, sauf s'il le faut. Il passe son temps à rôder dans les rangs de maïs, communiant avec les plantes et les animaux ayant été contaminés par la Mère. Brendan n'a plus besoin de dormir et il a conscience, à un certain niveau, de tout ce qui se passe dans la ferme Carmody et la région environnante.
Étant donné qu'il ne reste presque plus rien de l'esprit de Brendan, il a peu d'intérêt direct dans la gestion de la ferme. Cependant, lui et Damien sont toujours liés, à la fois par le sang et par la Mère, et Brendan agira si son frère devait être menacé.
Le premier signe de l'approche de Brendan est un bourdonnement d'insectes de plus en plus puissant alors qu'il revient des champs. Les pieds de maïs bruissent, comme pris dans un vent fort, tandis que des centaines de rats, de souris, de ratons laveurs et de serpents les traversent. Telle une marée noire, des coléoptères, des fourmis et des araignées commencent

Note pour le gardien : les objectifs

Assurez-vous de convenir d'un objectif clair avec vos joueurs avant de lancer les dés. Par exemple, si un joueur tente d'intimider Damien, soyez précis sur le résultat que le joueur espère obtenir par cette intimidation.



DAMIEN CARMODY

34 ans, contrebandier d'alcool

Tout comme Dick Sprouston, Damien Carmody a quitté Blackwater Creek lorsqu'il était encore jeune pour aller chercher fortune à Boston. Ses ambitions, sa taille et ses talents aux poings l'ont dans un premier temps amené à devenir boxeur, puis à être homme de main pour Michael Whelan, le chef d'une bande irlandaise à Boston.
Peu de temps après l'institution de la Prohibition, Damien a vu dans cette décision une occasion de s'éloigner de la vie de violence qu'il en était venu à craindre après avoir reçu deux balles dans le corps, et de gagner beaucoup d'argent. Il retourna dans sa ferme familiale pour rejoindre son frère Brendan, cultiver le maïs, et distiller du whiskey de maïs afin d'approvisionner les clubs de Whelan.

FOR	60
CON	65
TAI	85
DEX	70
APP	40
INT	55
POU	80
ÉDU	60

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 30
Chance : 0

Combat :
- Combat rapproché 60 % (30/12), 1D3+1D4 points de dégâts
- Fusil de chasse cal. 12 50 % (25/10), 4D6/2D6/1D3 (10/20/50 mètres) points de dégâts
- Esquive 55 % (27/11)

Compétences :

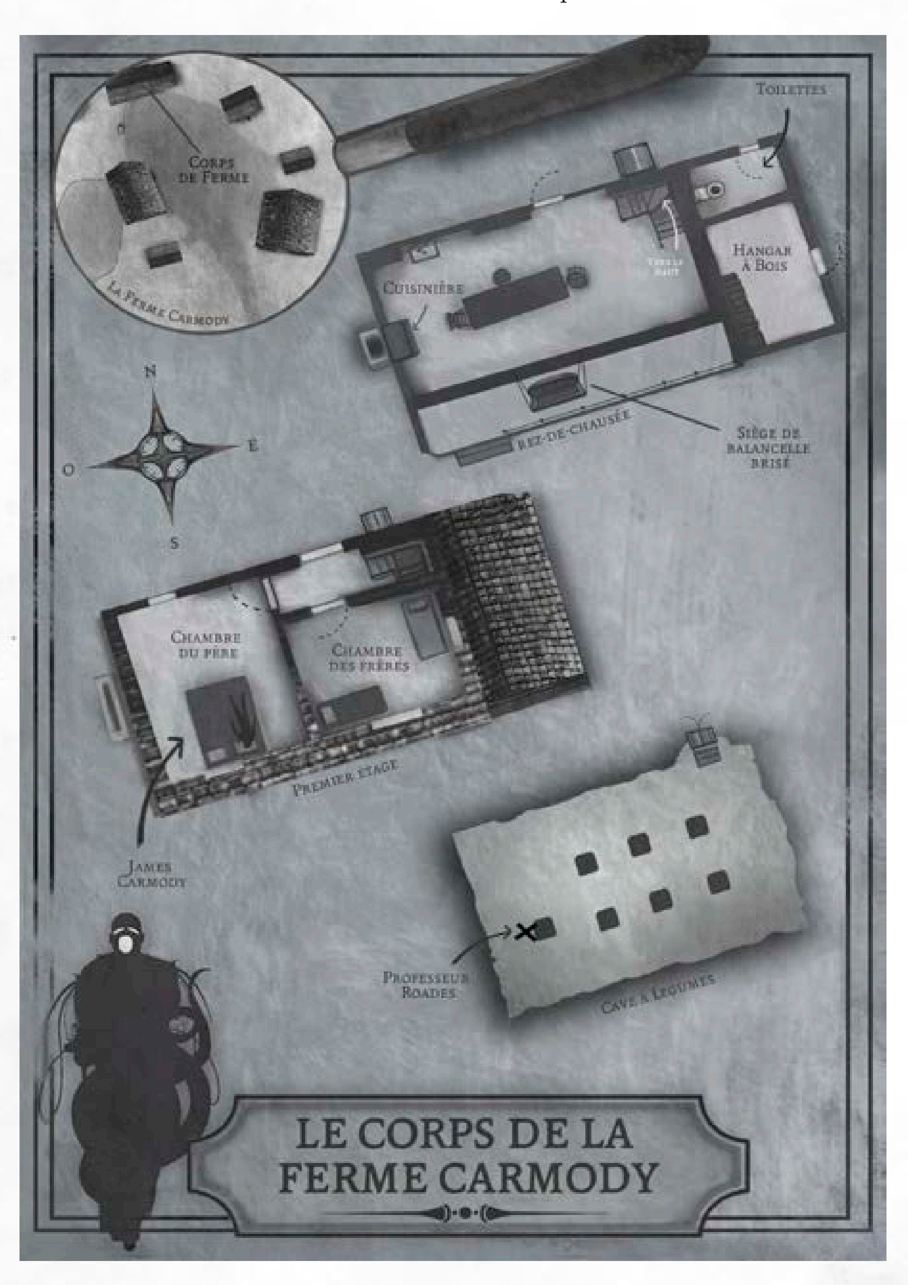
Discrétion	50 %
Écouter	50 %
Persuasion	30 %
Psychologie	40 %
Intimidation	70 %
Trouver Objet Caché	50 %

Accroches de scénario :
- Expédier son alcool de contrebande partout dans le Massachusetts afin de répandre le Don de la Mère, et sera ouvert à toutes les propositions que les investigateurs pourront formuler à ce sujet.
- Protéger la ferme et s'assurer que les visiteurs ne constituent pas une menace.


Brendan Carmody, transformé par la Mère

à se propager depuis le maïs et à se répandre progressivement sur tout ce qui est en vue. Toute personne ne réussissant pas à fuir ou à se mettre à couvert sera assaillie par des insectes qui la piqueront et la mordront avant que des créatures plus imposantes ne passent elles-mêmes à l'attaque. Le ciel s'assombrit d'insectes volants et l'air est empli de leur bourdonnement.

Finalement, Brendan surgit du champ de maïs. Il est grand et bestial, hideusement déformé ; ce n'est plus qu'une masse de pustules, de blessures et d'excroissances semblables à des racines. L'une de ses mains ressemble à une griffe, tandis que l'autre a l'air d'un sabot caprin. Des insectes et des vers



BRENDAN CARMODY

Enfant de la Mère

FOR	65
CON	50
TAI	70
DEX	50
INT	65
POU	50

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 8

Attaques par round : 2
Les Enfants de la Mère n'attaquent pas directement, mais leur connexion avec tous les êtres vivants corrompus autour d'eux leur permet de diriger des créatures inférieures, telles que les insectes, les araignées, les serpents et même les petits mammifères. S'il est la cible d'une attaque, le seul moyen de défense de l'Enfant est l'**esquive**. Les blessures qu'il reçoit guérissent en quelques secondes et repoussent organiquement de manière étrange.
Contrôler la vermine : Reportez-vous à *Nuée de rats* ou *Serpent venimeux* dans *Le Manuel du Gardien* de ***L'Appel de Cthulhu***. Les attaques peuvent être décrites comme n'importe quelle variété de vermine. Toute personne se trouvant dans un rayon de 10 mètres de l'Enfant peut être visée par cette attaque à chaque round.

Combat :
• Esquive 25 % (12/5)

Protection :
Aucune, mais régénère 4 points par round à moins d'être tué entièrement.

Perte de SAN :
1/1D6 points de **Santé Mentale** pour voir Brendan.



LA BANDE CARMODY

Voyous à la solde des Carmody

Les frères Carmody ont loué les services de trois hommes du coin (Kurt Danziger, Ralph Hannon et Archie Cotton) pour les aider aux alambics et fournir une force musculaire supplémentaire en cas de problème. Ces hommes ont été suffisamment exposés à l'étrangeté régnant dans la ferme et le village pour qu'elle ne les choque plus, mais ils sont encore mal à l'aise au sujet de la situation et de Brendan en particulier. Contrairement aux frères Carmody, ces hommes engagés peuvent être **persuadés** ou **intimidés** pour abandonner la ferme, si on leur fournit une raison impérieuse. Utilisez les mêmes statistiques pour les trois hommes. Ils ont des fusils qu'ils entreposent dans la grange principale et qu'ils iront chercher au premier signe de la présence d'intrus.

FOR	70
CON	60
TAI	60
DEX	60
APP	50
INT	55
POU	50
ÉDU	50

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 30
Chance : 0

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10), 1D3+1D4 points de dégâts
- Fusil de chasse cal. 12 50 % (25/10), 4D6/2D6/1D3 (10/20/50 mètres) points de dégâts
- Esquive 45 % (22/09)

Compétences :

Discrétion	40 %
Écouter	50 %
Intimidation	40 %
Trouver Objet Caché	50 %

rampent sur lui. De son corps coule du pus noir et il beugle avec suffisamment de force pour faire trembler le verre des fenêtres. Il n'attaque pas directement, mais orchestre les actions de la vermine, ne s'arrêtant que lorsque lui ou ses ennemis sont détruits.

Le corps de ferme

À l'extrémité nord de la cour se trouve le corps de ferme. Il s'agit d'une bâtisse à ossature en bois de deux niveaux. À l'avant, un long porche accueille deux chaises déglinguées et un siège de balancelle qui s'est écroulé. Un abri pour le bois est accolé à la maison, maintenant utilisé comme dortoir pour les hommes de main. Si rien ne l'a réveillé, le troisième sbire est endormi dans le hangar à bois, un fusil de chasse à côté de son matelas crasseux. Il ronfle avec force.

Une pompe à eau et un abreuvoir se trouvent près du porche ; l'eau est complètement corrompue par les émissions du ruisselet. Une double-porte à l'arrière de la maison mène à la cave à légumes.

Dans la maison, tout est recouvert de moisissure et d'étranges excroissances. En certains endroits, on dirait presque que le bois de la demeure a commencé à repousser et à former de petites branches. La moisissure a également imprégné tous les tissus et le mobilier de la maison – toucher quoi que ce soit laissera des traces collantes et humides sur la main de la personne et impliquera d'effectuer un test pour évaluer la progression de corruption du Don de la Mère. Certaines excroissances ressemblent presque à des fruits gâtés et d'autres à des racines blanches malades. Dans la maison, la puanteur de fruits pourris est accablante.

La cuisine/salle à manger constituant le rez-de-chaussée accueille un poêle à bois, avec un certain nombre de casseroles contenant des restes d'excroissances. Un coup d'œil aux reliefs dans les assiettes sales toujours sur la table de cuisine confirme que les Carmody ont mangé ces excroissances.

Une odeur de chair en décomposition émane de la chambre principale à l'étage. Sur le lit est allongé le cadavre de James Carmody, le défunt père de la famille. Il est mort depuis près de trois mois, mais le corps n'est pas seulement en décomposition, il est envahi par les excroissances. Son corps se tord doucement au fur et à mesure que ces excroissances se dilatent et se transforment. Les frères l'ont laissé ici dans l'espoir que ces modifications finiront par lui rendre la vie. Ce qui ne sera pas le cas. Voir le corps oblige à effectuer un test de **Santé Mentale** (perte de 0/1D6 points).

Une deuxième chambre plus petite contient deux lits appartenant aux frères Carmody. Seule l'une d'entre elles montre des signes d'une utilisation récente, avec des draps froissés et tachés. L'autre lit n'a pas de matelas – l'un des hommes de main l'a descendu à la remise à bois, puisque Brendan ne dort ni n'entre plus à l'intérieur. En dehors de cela, il y a peu de choses intéressantes à trouver à l'étage supérieur de la maison – uniquement les effets habituels de ses résidents, bien que ceux-ci soient également contaminés et mouchetés de pus noir.

Toute personne marchant sur le plancher du rez-de-chaussée ou faisant du bruit devant les portes de la cave à légumes attirera l'attention du professeur Roades, qui y est enchaîné. Il poussera alors des cris incohérents pour appeler à l'aide, des sons étouffés et difficiles à sortir, en partie parce qu'il se trouve dans une autre pièce et en partie en raison des excroissances ayant déformé sa bouche, ce qui l'empêche de facilement former des mots.

La cave n'est accessible que par la double porte extérieure sur le côté de la maison. Elle est maintenue par des chaînes et un cadenas, mais ce dernier est vieux et rouillé et il ne faudra que quelques coups assenés avec un objet lourd pour le briser et pouvoir l'ouvrir. La cave est une pièce étroite, sombre et sentant le moisi, avec des murs et un sol en terre. Elle est remplie de tout un bric-à-brac, allant des vieux pots de conserve troubles à de l'équipement agricole rouillé. La moisissure et les excroissances sont ici encore plus

patentes, affleurant sur toutes les surfaces, et quelqu'un approchant une lanterne verra de temps en temps un mouvement, comme si l'une des excroissances se tortillait à la manière d'un vers blanc gras.

On peut voir au fond de la cave la forme en guenilles de Henry Roades enchaînée sur des supports en bois. Ses vêtements sont déchirés et sales, ses cheveux et sa barbe sont en bataille. Des excroissances blanches, comme celles aperçues sur les murs, sortent de son corps, et en plusieurs endroits sa peau s'est crevassée et a commencé à suinter du pus noir. Si quelqu'un s'approche de Roades, il se met à gesticuler sauvagement et demande à être libéré de sa voix sourde et déformée.

Le professeur Henry Roades

Roades est actuellement rendu au stade 5 du Don de la Mère et ne pourrait désormais passer pour un humain qu'à l'aide de nombreux bandages et d'un chapeau. Sa jambe manquante a maintenant repoussé – un test de **Trouver Objet Caché** réussi révèle une prothèse abandonnée au milieu des détritus à proximité. L'exposition à l'eau fuyant à travers les murs de la cave à légumes a grandement fait muter Roades ; des protubérances blanches géantes sortent de sa chair. Ses blessures laissent échapper une sorte de liquide noir putride au lieu de sang. L'exposition à ce pus nécessitera d'effectuer un test pour vérifier la progression de corruption du Don de la Mère (voir *Annexes*, page 161).

Roades porte encore sur lui ses notes prises sur le terrain, ce qui permettra aux investigateurs de retrouver l'emplacement de la grotte même s'il meurt (**Document Blackwater Creek n° 5**). Voir Roades dans son état actuel implique d'effectuer un test de **Santé Mentale** (perte de 1/1D6 ou 1/1D8 points si c'est l'ami d'un investigateur).

Après avoir perdu sa femme aux Entrailles de la Terre, après ses mutations et les tortures qu'il a subies des mains des frères Carmody, Roades est désormais complètement fou. Son seul désir est de retourner vers Abigail, pour essayer de la libérer de son tourment ou pour l'adorer comme la déesse qu'elle est devenue. La transformation de sa femme l'a laissé désemparé et rempli de culpabilité, quoique dans la crainte complète de ce qu'elle est maintenant.

À partir du moment où Roades rencontre les investigateurs, il les supplie de le libérer et de le conduire vers sa femme. Il tentera de les tromper en leur disant que les frères Carmody l'ont elle aussi capturée, qu'ils l'ont enfermée dans une grotte située dans les collines, et qu'il a besoin de leur aide pour la libérer. Dans ses divagations folles, Roades parle parfois d'Abigail comme de sa mère au lieu de sa femme et, si les investigateurs remettent en question ses dires, il devient très confus au sujet de qui elle est vraiment.

S'il faut quelque chose de plus convaincant aux investigateurs, Roades leur explique qu'il pense que les frères dissimulent leur argent dans la grotte. En outre, si Roades apprend que les investigateurs ont envie de découvrir les secrets des cultures locales, il leur dit que la source est l'eau, qui provient de la grotte. Il révèle aussi que l'eau est responsable du fait que sa jambe amputée a repoussé.

Si les investigateurs refusent de l'aider, Roades tente de s'échapper et de se rendre à la grotte.

HENRY ROADES

36 ans, captif ayant muté

Henry Roades enseigne l'archéologie à l'Université Miskatonic depuis six ans. Il a la réputation d'un homme déterminé, presque obsessionnel, mais sa capacité à communiquer sa passion pour son sujet, accompagnée d'un petit degré de charme, l'a rendu populaire au sein du corps professoral et parmi les étudiants. Roades se passionne pour l'histoire de la Vallée du Miskatonic et a mené un certain nombre de fouilles afin de trouver de nouveaux détails sur les villages autochtones et la vie coloniale des premiers temps. Tous ceux qui connaissent Roades ont entendu parler de son désir de découvrir la vérité sur Cade's Rest et de son excitation lorsqu'il a cru avoir finalement localisé son emplacement.

Pendant la Grande Guerre, Roades a servi dans les forces expéditionnaires américaines et a perdu sa jambe droite à la bataille de Cantigny, quand il s'est retrouvé sous le feu de l'artillerie allemande. De retour à la vie civile, il a été équipé d'une jambe de bois et marchait donc avec un boitement prononcé qui exigeait l'utilisation d'une canne.

Il y a trois ans, Roades a annoncé qu'il allait épouser Abigail Matthews, une ancienne étudiante. Il y eut des rumeurs d'inconduite, mais tous deux ont insisté sur le fait que leur romance n'avait commencé qu'après que Matthews eut obtenu son diplôme. Cela évita le scandale, mais certains membres du corps professoral regardent encore le couple avec suspicion. Abigail n'a aucun statut officiel à l'université, mais elle a co-écrit des ouvrages avec Henry et l'a accompagné dans toutes ses fouilles récentes. Abigail estimait qu'il était de son ressort d'organiser la vie de son mari, de maintenir ses relations avec ses amis et collègues, et de le laisser se concentrer sur son travail. La plupart des personnes considérant Henry comme leur ami lui ont conservé leur amitié en raison d'Abigail.

FOR	50	CON	60
TAI	65	DEX	70
APP	0	INT	80
POU	70	ÉDU	100

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 05
Chance : 0

Combat :

- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5), 1D3 points de dégâts
- Esquive 40 % (20/8)

Compétences :

Combat à distance (fusils) 30 %
Discrétion 40 %
Persuasion 50 %
Psychologie 40 %
Trouver Objet Caché 30 %

Document 5 – Notes manuscrites prises sur le terrain de Roades

Roades considère l'une des grottes situées dans les collines comme étant d'une grande importance archéologique. Les notes contiennent un croquis indiquant son emplacement. Au fur et à mesure que l'on avance dans leur lecture, les notes commencent à se référer à elle comme à un site sacré.

Roades a eu des échanges avec Shérif Sprouston, qui pense lui aussi que la grotte est sacrée. Roades n'a cependant aucune confiance dans les motivations de son interlocuteur.

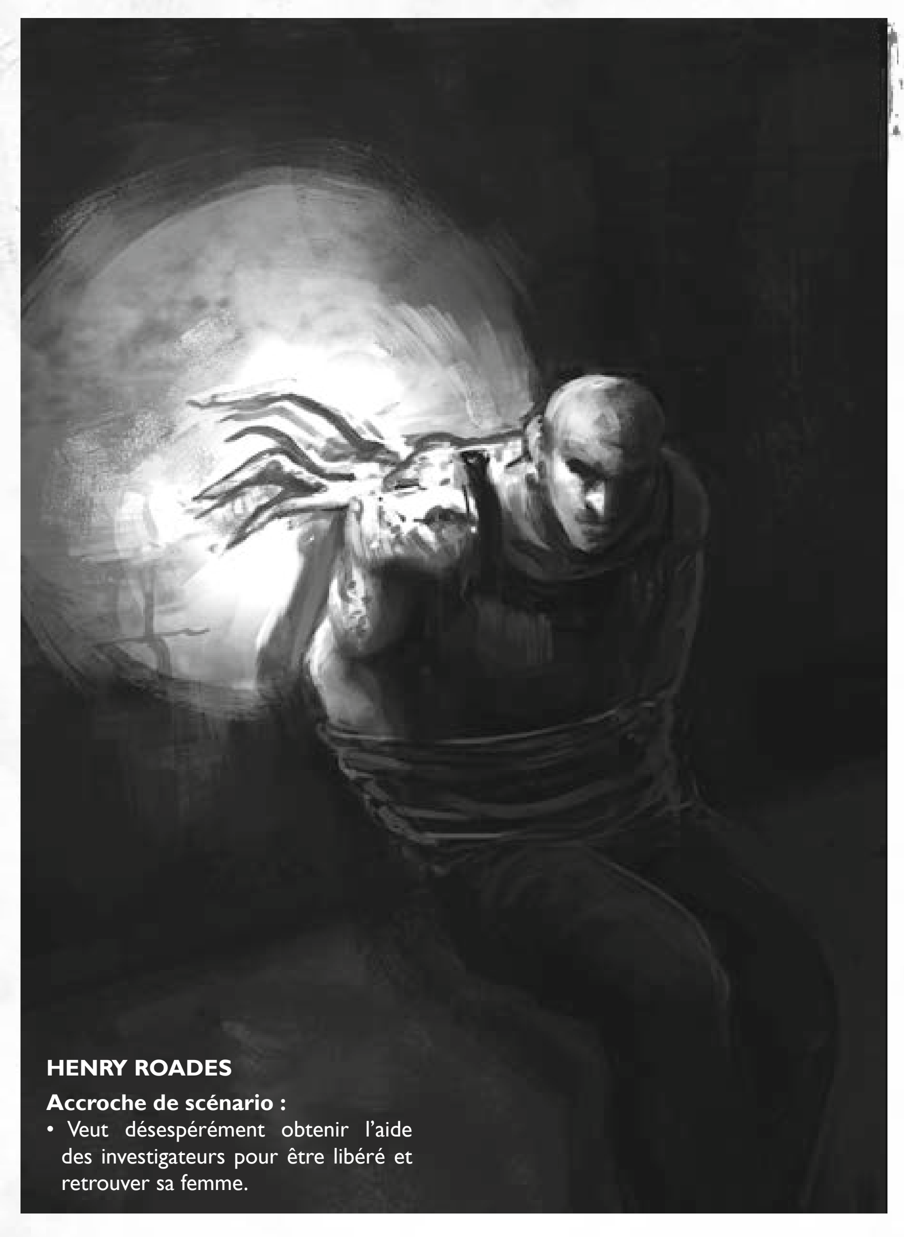
Sa femme, Abigail, a eu un accident dans la grotte et y est restée piégée.

Dans les dernières notes, Roades se réfère parfois à Abigail comme à sa mère.

L'une des notes mentionne qu'Abigail est la source du ruisselet qui s'est remis à s'écouler.

Roades pense que l'eau possède des propriétés particulières. Dans la dernière partie du journal, il s'y réfère à plusieurs reprises comme à « L'Eau de Vie ».

Dans les dernières pages, Roades parle du fait que la voix de sa mère, Abigail, est constamment présente dans sa tête. Il semble alternativement réconforté et terrifié par cela.



HENRY ROADES

Accroche de scénario :

- Veut désespérément obtenir l'aide des investigateurs pour être libéré et retrouver sa femme.

Lieu 9 : La grotte

La grotte, qui est la source de ce « Blackwater Creek » [NdT : ruisselet d'eau noire] qui s'est remis à couler, est située à un peu plus d'un kilomètre et demi au nord du barrage. C'était autrefois le lieu sacré du peuple Sicaiook et c'est ce secret que le professeur Roades a découvert.

Quiconque suit le ruisselet jusqu'à sa source finira par découvrir la grotte. Les dernières centaines de mètres d'approche sont difficiles, car la vie végétale de la zone a été exposée à de grandes quantités d'eau, ce qui l'a fait croître dans des proportions anormales. On peut en effet voir des herbes hautes comme un homme et épaisses comme un bras. Des fleurs sauvages ont atteint le diamètre de plaques d'égout et, à la place du pollen, s'échappe un liquide visqueux noir. Des baies et des gousses de la taille de ballons de football se trouvent, fendues et pourries, partout à terre, leurs « entrailles » collantes grouillant de grands vers et insectes difformes. Toutes les plantes présentent des couleurs anormalement vives, comme des orchidées tropicales et des talures blafardes. Partout règne l'habituelle puanteur de corruption sucrée. Être confronté à tout cela implique d'effectuer un test de **Santé Mentale** (perte de 0/1D4 points).

L'eau jaillit de l'entrée de la grotte, qui est située dans une falaise à environ six mètres au-dessus du sol. Il y a des décombres tout autour de cette entrée, ce qui permet d'y grimper, mais cela est rendu difficile par l'eau courante et la mousse qui s'est développée sur les pierres. Cette mousse se tortille sous les doigts des grimpeurs de manière repoussante.

Il est impossible d'escalader les décombres sans se retrouver trempé et presque obligé d'en ingérer une petite quantité, ce qui exigera d'effectuer un test extrême pour évaluer la progression de corruption du Don de la Mère (page 161). L'eau s'est également regroupée au pied de la grotte, dans laquelle on peut voir des particules blanches se tortiller.

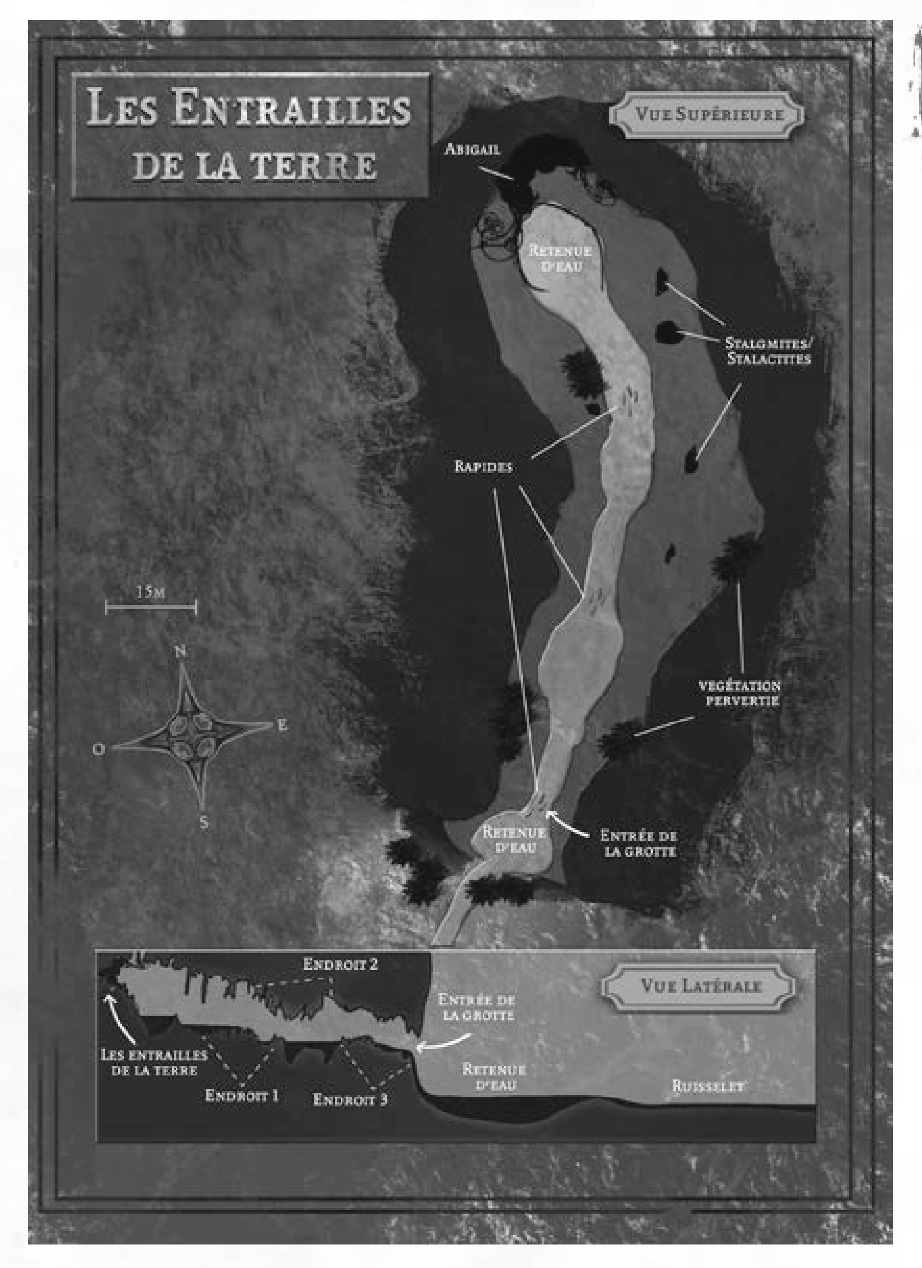
Tout un tas de débris situés sous l'entrée recouvre ce qui reste de la boîte de dynamite que Roades a utilisée pour ouvrir la grotte, oubliée depuis longtemps dans l'horreur qui a suivi. On peut la découvrir en réussissant un test de **Trouver Objet Caché**. La boîte contient cinq bâtons de dynamite. L'eau a coulé sur la boîte, de sorte que toute tentative pour allumer un bâton nécessitera de réussir un test de **Chance** pour que la mèche soit suffisamment sèche et prenne feu (à moins que les investigateurs passent du temps pour sécher soigneusement la dynamite).

L'entrée de la grotte est en forte pente ; ce passage étroit et humide est glissant et couvert de divers décombres. Il faudra réussir un test de **Grimper** pour arriver à l'escalader en toute sécurité. Si le test est redoublé et a échoué, l'investigateur est susceptible de perdre pied et de culbuter, encaissant ainsi 1D6 points de dégâts et faisant peut-être même tomber une de ses possessions et la perdant dans les rochers (par exemple, des clés de voiture ou une arme de poing).

Les Entrailles de la Terre

Une fois à l'intérieur, l'odeur de viande avariée mêlée à celle, douceâtre, des fruits avancés, est suffocante. L'eau coule sous les pieds en permanence. Les murs sont collants d'un fluide ressemblant à de la sève, légèrement phosphorescent et dégageant une lumière pourpre blafarde. Si les investigateurs ont perdu en route leurs sources de lumière, cette fluorescence leur fournira suffisamment d'éclairage pour pouvoir distinguer les formes dans l'obscurité.

On peut entendre les sanglots d'une femme venant, plus haut, du passage étroit et sinueux. Au fur et à mesure que les investigateurs avancent, ils voient que la lueur s'intensifie. Des excroissances étranges recouvrent les murs du passage, de plus en plus denses au fur et à mesure que les investigateurs s'enfoncent dans la grotte. Un test de **Médecine** ou de **Biologie** réussi permettra de déterminer que divers organes humains, apparemment malades, mais vivants, ont fusionné avec les parois de la grotte. Ils palpitent de vie. Prendre conscience de la Mère exige d'effectuer un test de **Santé Mentale** (perte de 1D6/1D20 points). Au fur et à mesure de la progression des investigateurs dans le passage, des yeux, puis une bouche apparaissent également, les regardant, pleurant, et les suppliant avec une voix féminine.



Tout investigateur devenu fou croira qu'il s'agit de la voix de sa propre mère tentant de le rassurer, comme toute mère le ferait à son enfant. Quiconque a entendu la voix d'Abigail Roades la reconnaîtra comme étant la sienne.

Le passage finit par déboucher sur une immense grotte naturelle. La lueur, puissante ici, fournit davantage de lumière qu'il n'en faut pour voir. Le centre de cette grotte est dominé par une énorme masse palpitante de chair de plus de 30 mètres de diamètre. Elle est recouverte d'excroissances étranges, d'appendices tentaculaires et de nombreux visages, tous la reproduction de celui d'Abigail Roades – certains d'entre eux pleurent et appellent à l'aide, d'autres jettent sur les investigateurs un regard lubrique non dissimulé, tandis que d'autres encore rient de manière démente. La masse flotte dans une sorte de grande mare et on peut entendre tout autour le bruit de l'eau. Un fluide, contenant des fragments de chair, jaillit de la masse et sort de la grotte, formant le ruisselet.

La surface de la masse est translucide, une chose sombre et difforme bougeant à l'intérieur. Ce sont les monstres se développant dans ce qui était autrefois Abigail Roades – et ils sont presque sur le point de naître.

Dynamiter la grotte

Détruire les Entrailles est une tâche périlleuse. Se servir de la dynamite et des mèches (trouvées sur place) fournira juste assez de temps pour fuir en toute hâte. Les investigateurs doivent quitter la grotte en trois rounds, représentés par trois endroits, sous peine d'être pris dans l'explosion.

Les trois endroits sont les suivants :

- **Endroit 1 :** La grotte, nécessitant un test d'**Esquive** pour se déplacer rapidement et éviter les appendices tentaculaires de la Mère.

LES ENTRAILLES DE LA TERRE/DE LA MÈRE

Dispensatrices du Don

Des fragments de la conscience d'Abigail Roades demeurent encore dans les Entrailles de la Terre/de la Mère et elle suppliera toute personne qu'elle voit de la libérer de son tourment. Dans le même temps, la chose qu'elle est devenue verra les investigateurs comme une nouvelle matière première et tentera de les absorber.

Accroches de scénario :

- Alterne entre Abigail et un avatar de Shub-Niggurath. Abigail suppliera les investigateurs de la libérer, pour la mort et le pardon.

FOR	150
CON	150
TAI	300
DEX	80
INT	65
POU	100

Points de vie : 45
Impact : +4D6
Carrure : 6
Mouvement : 0
Points de magie : 20

Attaques par round : 2
La créature attaque en utilisant sa manœuvre **prise**. Elle ne se sert généralement pas de son **impact**, en partie parce qu'elle utilise ses appendices tentaculaires souples, mais aussi parce qu'elle est une mère attentive et ne cherche pas à tuer, mais à créer de nouvelles « vies ».
Saisir (manœuvre) : La Mère peut saisir une victime avec un appendice tentaculaire au moyen d'une manœuvre de combat. Pour se libérer, la victime doit alors effectuer un test de FOR contre la FOR de la Mère ou infliger 8 points de dégâts localisés à l'appendice qui la retient.
Absorber (automatique une fois la victime prise) : Une fois qu'elle a saisi sa victime, la Mère cesse d'infliger des dégâts et commence à absorber la personne en question ; chaque round au cours duquel cette personne est maintenue à l'intérieur de sa masse compte comme une étape de plus dans la corruption du Don de la Mère.

Combat :

- Combat rapproché 60 % (30/12), 1D6 (plus impact optionnel) points de dégâts
- Prise - Spécial (voir ci-dessus, manœuvre)
- Absorber Automatique une fois la victime prise (voir ci-dessus)
- Esquive 30 % (15/6)

Protection :
Spéciale ; les armes à feu font des dégâts minimums.

Perte de SAN :
1D6/1D20 points de **Santé Mentale** pour voir les Entrailles de la Terre/de la Mère.


Les entrailles de la Terre / de la Mère

Note pour le gardien : la folie

Il est fort probable qu'au moins un investigateur souffrira de folie à ce stade. N'oubliez pas de confronter le joueur concerné avec les délires de son personnage. Reportez-vous à l'historique de cet investigateur pour vous en inspirer : peut-être entend-il la voix d'un ami dans la grotte ou sent-il qu'il s'enfonce dans le sol de la grotte. Ce qu'abrite cette dernière est si étrange qu'un joueur pourrait croire qu'il s'agit d'une hallucination. Si un joueur s'interroge sur ce que son investigateur voit, demandez-lui d'effectuer un test de **Réalité**. N'oubliez pas qu'un échec à ce type de test a pour conséquence une nouvelle crise de folie passagère.

- **Endroit 2 :** Le passage étroit menant à l'extérieur, nécessitant un test de DEX pour s'y déplacer rapidement.
- **Endroit 3 :** La descente en pente raide traversant l'entrée de la grotte, nécessitant un test de **Grimper**.

Passer d'un endroit à un autre nécessite de réussir un test dans la compétence spécifiée. S'il est raté, cet échec peut entraîner des dégâts ou la saisie par un appendice tentaculaire. À la fin du troisième round, et chaque round par la suite, un test de **Chance** de groupe doit être effectué ; en cas d'échec, la dynamite explose !

Si l'explosif se déclenche, les personnes se trouvant aux endroits 1 ou 2 se retrouvent piégées à l'intérieur de la grotte, sans espoir de sortie. Celles à l'endroit 3 subissent 1D10 points de dégâts dus à la chute et au souffle de l'explosion.

Si les investigateurs décident de faire exploser l'entrée de la grotte, cela ne représente pas de risque particulier, mais cela n'endommagera pas non plus les Entrailles. Les fluides corrupteurs continueront de s'écouler et, un mois plus tard, les créatures à l'intérieur naîtront. Si elles arrivent à sortir de la caverne au moyen de leurs griffes, elles ne laisseront que dévastation dans la région environnante.

CONCLUSION

Comme il a été mentionné plus haut, il n'y a pas de manière particulière pour jouer ce scénario, et les joueurs peuvent être amenés à effectuer des actions qui vous surprendront. Cela dit, il y a sans doute quatre façons de conclure l'histoire :

1. Une fusillade meurtrière à la ferme Carmody.
2. Fuir Sprouston et ses fidèles.
3. Régler le problème représenté par les Entrailles de la Terre.
4. Négocier avec Damien Carmody et reprendre à son compte le commerce du whiskey.

Il y a sans nul doute d'autres moyens pour achever le scénario, mais la plupart d'entre eux impliqueront la mort des investigateurs ou leur fuite du village. Ils pourraient, par exemple, éviter Sprouston et son culte en longeant le nord de la forêt et en mettant ensuite le cap sur Dunwich, ou en volant une embarcation et en s'échappant par le fleuve Miskatonic. La chose importante est que toute fuite ou victoire doit être durement gagnée. Utilisez les règles de poursuite ou faites en sorte que les investigateurs se frayent un chemin armes à la main. Blackwater Creek est un endroit peu accueillant et dangereux, qui ne traite pas ses visiteurs avec bienveillance.

Si les investigateurs sécurisent la production de whiskey à la ferme, soit en négociant avec les frères Carmody, soit en leur soustrayant la ferme, McBride commencera à le distribuer dans tout Boston. La réaction initiale de ses clients sera faite de grande joie et de plaisir, car ceux qui succombent aux deux premiers stades du Don de la Mère n'y voient que des avantages. Mais, au fur et à mesure que le temps passera, il y aura des histoires d'empoisonnements et de maladies étranges. Les clients atteignant le quatrième stade du Don de la Mère


Dick Sprouston et les villageois à l'affût

Note pour le gardien : L'épilogue

Vous pouvez avoir envie de formuler un épilogue pour chaque investigateur afin d'explorer ce qu'il devient à la fin de cette histoire, surtout s'il est peu probable que cet investigateur soit joué de nouveau. Utilisez l'épilogue comme un moyen de fournir une fin effrayante adaptée.
Peut-être un investigateur fou s'est-il échappé dans la nuit – à la fin du scénario, demandez à ce joueur ce que son investigateur fait ensuite. Il peut indiquer qu'il déménage au loin pour ne jamais revenir à Blackwater Creek. C'est l'occasion d'en dire juste assez pour que le joueur sente qu'il n'a peut-être pas vraiment échappé à son destin : « La Floride, c'est agréable, mais au bout d'un certain temps, tu commences à réentendre ce fameux battement de la terre durant les longues heures silencieuses de la nuit. Tu constates que les blessures dont tu peux souffrir guérissent plus vite que d'habitude, c'est une bonne chose, non ? » Il est important que le joueur et le gardien s'entendent au sujet de l'épilogue et que le second ne soit pas trop dur avec le premier.

ressentiront une véritable attirance pour Blackwater Creek, sans en comprendre la raison – en fait, pour achever leur transformation. Cela peut servir d'amorce à de nouvelles aventures, au cours desquelles les investigateurs devront faire face aux problèmes qu'ils ont créés.
D'autres scénarios possibles, à la suite de celui-ci, peuvent trouver leur source dans la destruction de la zone provoquée par les monstres nés des Entrailles ou dans l'extension du culte de Sprouston aux régions voisines, tandis que le pouvoir de la Mère grandit. Ezekiel Cade peut aussi continuer d'arpenter la terre, ayant été rendu immortel par son exposition à la Mère et étant devenu quelque chose s'éloignant de beaucoup de l'humain.
De plus, si le barrage des Carmody est détruit ou désassemblé et que la Mère a survécu, l'eau de la grotte commence à se déverser dans le fleuve Miskatonic, propageant ainsi le Don de la Mère à toute la vallée du Miskatonic jusqu'à Arkham.

LES RÉCOMPENSES

Les récompenses optionnelles suivantes peuvent être accordées aux investigateurs ayant survécu à Blackwater Creek :

- Empêcher l'écoulement du whiskey contaminé dans le monde extérieur : +1D4 points de **Santé Mentale**.
- Tuer Brendan Carmody : +2 points de **Santé Mentale**.
- Libérer le professeur Roades : +2 points de **Santé Mentale**.
- Fermer hermétiquement l'entrée des Entrailles de la Terre : +1D4 points de **Santé Mentale**.
- Détruire les Entrailles de la Terre : +1D6 points de **Santé Mentale**.

ANNEXES

Le Don de la Mère

Le contact avec les eaux du ruisselet comporte un risque de transformation pour tout organisme vivant. Or, si l'exposition initiale est positive et rend la personne resplendissante de santé, parfois même accompagnée de la guérison de blessures graves, au fur et à mesure que cette exposition augmente, la chair se modifie pour se rapprocher progressivement de celle de la Mère elle-même.
Chaque fois que la chair nue de quelqu'un est exposée à l'eau ou aux sécrétions d'une personne ou d'un animal infecté(e), il lui faut effectuer un test de CON pour éviter de passer au niveau supérieur de corruption. Si ce quelqu'un consomme une plante ou de la viande en provenance d'une source ayant été exposée à l'eau, y compris le whiskey des Carmody, le test devient difficile. S'il boit l'eau directement, il est extrême. Au moins deux heures doivent s'écouler entre les expositions avant qu'un nouveau test ne s'impose.
Les stades de la corruption sont :

1. **Un sentiment général de bien-être.** En réussissant un test de **chance**, toutes les blessures mineures sont guéries (récupération de 1D6 points de vie).
2. **Un sentiment proche de l'extase.** La personne semble plus jeune et visiblement en meilleure santé. En réussissant un test de **chance**, même de vieilles blessures ou maladies sont guéries. Cela comprend la repousse des parties perdues du corps (en l'espace de quelques jours). Toutes les mentions de l'historique de l'investigateur relatives à des blessures ou à des cicatrices doivent être réécrites en conséquence.
3. **La sensation de s'être laissée aller à des excès,** comme une gueule de bois ou le sentiment d'avoir trop mangé. La personne semble un peu bouffie et sa peau devient luisante. Des furoncles peuvent se former, suintant un pus noir. Effectuez un test de **chance** : en cas d'échec, perte de 2D10 points d'APP ; en cas de réussite, gain de 3D10 points de FOR. Plusieurs habitants du village ont atteint ce stade.
4. **Un sentiment de dissociation avec la réalité.** Le sentiment d'identité de la personne commence à s'évanouir. Effectuez un test de **Santé Mentale** (perte 1/1D6 points). Gain de 1 point en Mythe de Cthulhu. La personne commence à percevoir tous les êtres vivants qui se trouvent autour d'elle et leur interconnexion (ce sont des visions bien réelles et non des idées délirantes). Toute personne atteignant ce stade se sent inexplicablement attirée vers la région de Blackwater Creek avant de passer aux étapes suivantes.
5. **Le sentiment pour la personne que son corps ne lui appartient plus.** Sa chair lui paraît également étrangère. Cette dernière commence à se fendre et laisse suinter quelque chose ressemblant à de la pulpe de fruit pourri. Perte de 4D10 points d'APP et de 2D10 points de CON, et effectuez un test de **Santé Mentale** (perte de 1D3/1D10 points) : gain de 1D6 points en **Mythe de Cthulhu** en cas d'échec. Henry Roades a atteint ce stade.
6. **La personne commence à entendre dans sa tête la voix de la Mère qui l'appelle à l'adorer.** Son corps ne semble plus humain, elle gagne de nouvelles bouches, appendices tentaculaires, sabots et queues. Son APP tombe à 0, et un test de **Santé Mentale** est nécessaire (perte de 1D6/1D20 points). Les observateurs voyant la personne sous cette forme doivent effectuer un test de **Santé Mentale** (perte de 0/1D6 points).
7. **La personne est entièrement dévorée par la Mère et devient une parodie pervertie de ce qu'elle était autrefois.** Toute volonté a disparu et elle ne vit plus que pour servir sa volonté. La **Santé Mentale** tombe à 0. Brendan Carmody a atteint ce stade.

Note pour le gardien : un peu de finesse

Vous pouvez estimer que les tests à effectuer pour évaluer le niveau de corruption du Don de la Mère envoient un signal trop fort pour les joueurs sur la cause de leurs problèmes. En ce cas, réalisez les tests en secret et ne dites aux joueurs que l'effet du Don de la Mère sur leurs investigateurs. Cela vous oblige en contrepartie à un peu de comptabilité. Prenez note pour vous aider des scores de **chance** et de CON des investigateurs. Vous pouvez également fournir aux joueurs un prétexte pour effectuer leur test, pour voir par exemple s'ils reconnaissent l'odeur ou l'arrière-goût de substances contaminés. Pensez bien que vous aurez toujours besoin de garder trace de ces changements.


Un élu du don de la Mère

Une rencontre avec le professeur McTavish

Le professeur Ernest McTavish a organisé une rencontre dans son bureau, au département d'archéologie de l'Université Miskatonic, à 11 heures le 24 septembre. C'est une journée froide et pluvieuse à Arkham, et le ciel est d'un noir inquiétant. Les étudiants et les membres du corps professoral traversent la cour en courant à la recherche d'un abri, se servant de leurs papiers ou de leurs sacs comme de parapluies de fortune.

Le bureau de McTavish est beaucoup moins à l'ancienne et étouffant que ce à quoi les nouveaux arrivants pourraient s'attendre, tout comme l'homme lui-même. Le bureau est aéré et possède des murs blancs et lisses sur lesquels sont accrochés des cadres exposant nombre de diplômes et récompenses. Des étagères en bois contiennent un éventail varié de gros volumes archéologiques et historiques, dont une poignée ont été écrits et co-écrits par McTavish lui-même, ainsi que plusieurs artefacts mineurs – pour l'essentiel des masques, des tablettes et de la poterie –, provenant de ses diverses expéditions dans les Amériques. Son bureau en chêne est impeccablement rangé et supporte des piles de papiers disposées avec une précision presque géométrique. L'une d'entre elles est maintenue en place par un crâne mexicain incrusté de turquoise.

McTavish est un homme enthousiaste et plein d'entrain d'une trentaine d'années. Il porte un costume sur mesure à la mode et une cravate un peu trop criarde. Lorsqu'il parle, il fait de grands gestes avec les mains tout en souriant à chacun des membres de son auditoire.

Une fois que tout le monde est réuni, McTavish envoie l'un de ses étudiants diplômés chercher du café, et explique alors pourquoi il a proposé cette rencontre, rappelant l'historique de l'expédition Roades et l'obsession du professeur pour Cade's Rest. McTavish explique que Henry Roades est non seulement un membre important du département, mais aussi que lui et sa femme, Abigail, sont des amis très chers – il se dit d'ailleurs extrêmement préoccupé par leur bien-être immédiat. La version officielle affirme que Henry est en convalescence, mais en vérité, lui et Abigail ne sont pas revenus de leur dernière expédition dans la Vallée du Miskatonic, et il n'y a eu aucun contact de leur part depuis plus de deux mois. L'espoir de McTavish est que les investigateurs seront en mesure de renouer le contact avec Henry et Abigail en se rendant à Blackwater Creek et s'assureront de leur retour sains et saufs à Arkham.

McTavish montrera la dernière lettre qu'il a reçue (**Document Blackwater Creek n° 1** page 138) et mentionnera qu'il est troublé par le ton employé. Le fait que ce soit Henry qui ait écrit cette lettre et non Abigail est également bizarre, car cette dernière avait jusqu'à présent tenu toute la correspondance.

Mis à part Henry et Abigail, le reste de l'équipe, composée de trois étudiants diplômés, est revenue à Arkham saine et sauve. Deux d'entre eux – Agnes Soames et Clarence Welliver – se trouvent encore à l'Université Miskatonic et on peut aller les chercher si les investigateurs souhaitent leur parler. Le troisième étudiant, Walt Rerig, a dû abandonner ses études pour s'occuper de sa mère malade, mais il vit encore à Arkham.

Agnes Soames est une petite femme passionnée d'une vingtaine d'années, aux cheveux courts à la mode et portant des lunettes épaisses. Quand elle ne parle pas, sa mâchoire est toujours serrée, et quand elle parle, ses yeux lancent des regards furieux. Agnes n'est pourtant pas hostile, mais nerveuse, car elle craint pour la sécurité de Henry et d'Abigail. Elle explique que l'expédition a eu quelques démêlés avec des fermiers locaux, deux jeunes hommes en colère qui semblaient prompts à agiter leurs armes à feu et à formuler des accusations à propos des fouilles sur leur propriété. Agnes pense que ces fermiers étaient des frères, mais ne se souvient pas de leurs noms.

Agnes se souvient également que, peu de temps avant leur départ, les membres de l'expédition ont dû, en raison de conditions météorologiques extrêmes, se réfugier chez des fermiers voisins appelés Jarvey. Ces derniers étaient beaucoup plus conviviaux que les précédents, et elle estime que la tarte aux pommes

qu'elle y a mangée restera l'un des points forts de son séjour à Blackwater Creek.
Clarence Welliver est un jeune homme svelte et rêveur, aux cheveux couleur paille en bataille. Lorsqu'il parle, il regarde souvent par la fenêtre la plus proche, et ne finit souvent pas ses phrases. Il confirmera les dires d'Agnes au sujet des fermiers, mais sans pouvoir ajouter de nouveaux détails. L'autre chose dont Clarence se souvient au sujet des derniers jours passés au campement, c'est que le professeur Roades avait pris possession d'une caisse de dynamite et est parti dans les collines pour effectuer des explosions. Le professeur a refusé de donner des détails sur ce qu'il faisait, et a renvoyé les étudiants à Arkham quelques jours plus tard.
Les deux étudiants peuvent fournir des détails de base sur Blackwater Creek et ses habitants, et même esquisser une carte approximative du village si on le leur demande. Ils ne sont pas conscients des secrets qu'il abrite, tels que l'alambic des Carmody ou la ferveur religieuse de Sprouston. Les étranges changements survenus à Blackwater Creek sont tous arrivés depuis le départ des étudiants.
Si les investigateurs souhaitent parler à Walt Gerig, le professeur McTavish leur fournit son adresse et une lettre de recommandation. La maison de Gerig se trouve à la périphérie d'Arkham, dans l'un des quartiers les plus anciens et les plus abandonnés. C'est une structure en bois haute et étroite située sur son propre petit lopin de terre. La propriété est envahie par les herbes et visiblement laissée à l'abandon.
Gerig est chez lui lorsque les investigateurs s'annoncent et sera heureux de les laisser entrer. C'est un jeune homme extrêmement mince, à la peau blême et avec des cernes sous les yeux. Ses doigts se crispent lorsqu'il parle et il donne inconsciemment des coups d'œil en direction de l'escalier plusieurs fois par minute.
Le salon de Gerig est en désordre, encombré de papiers et de livres. Une inspection superficielle montrera que la plupart des ouvrages ont trait aux rêves, à la psychiatrie et à la mythologie, mais qu'aucun ne concerne l'histoire ou l'archéologie. D'une certaine manière, Gerig essaye de comprendre ce qui se passe dans son esprit, mais il rationalise les faits, comme pris par un nouvel intérêt universitaire.
Gerig est incapable de fournir beaucoup d'informations sur l'expédition ou Blackwater Creek qui dépasseraient ce que les autres étudiants ont déjà raconté aux investigateurs. Il est cependant, de toute évidence, nerveux et distrait. Si un investigateur souhaite l'apaiser, un test de **Psychologie** permettra de trouver les mots qu'il faut. Une fois calmé, Gerig se souviendra que les fermiers leur ayant causé de si grands soucis se nommaient Carmody.
À un certain moment de la conversation, Gerig demandera aux investigateurs de l'excuser afin qu'il aille servir un peu de thé à sa mère. On entend ses claquements de talons dans la cuisine pendant quelques minutes, puis il monte à l'étage un plateau réunissant un service à thé. Lorsqu'il redescend, il porte un autre plateau avec un bol contenant un ragoût froid et gélatineux, une salade intacte et un verre rempli de limonade. Si un investigateur lui demande pourquoi la nourriture est intacte, il se montre distant et répond qu'il ne l'avait pas remarquée. Une question sur la mère de Gerig ne rencontrera que réponses évasives ou regard vide. Un test d'INT révélera qu'il n'y a aucun effet personnel féminin dans la maison.
Si un investigateur s'aventure à l'étage, il trouvera le plateau de thé posé devant la porte de l'une des chambres. Cette dernière est entrouverte. Il est évident que la chambre elle-même est vide et ne montre aucun signe d'occupation.
La vérité est que la mère de Gerig est morte lorsqu'il était enfant et est enterrée dans un cimetière voisin. Le contact psychique que l'homme a eu avec l'entité, dans les collines surplombant Blackwater Creek (voir *L'arrivée à Blackwater Creek,* page 140) fut si puissant qu'il a développé l'illusion inébranlable que sa mère était vivante et avait besoin de son aide. Gerig croit sincèrement qu'elle est malade et alitée à l'étage, et il lui faudra un traitement psychiatrique prolongé pour le persuader du contraire.

Instructions pour les contrebandiers d'alcool

Conformément à sa convocation, les investigateurs arrivent à l'entrepôt de McBride près des quais de Boston, tard dans la soirée. L'air est un peu frais et quelques volutes de brume émergent de l'eau. Les portes de l'aire de chargement sont ouvertes et de la lumière s'en déverse. Un camion inconnu des investigateurs est stationné à l'intérieur, chargé de caisses en bois banalisées. L'une d'entre elles a été ouverte et on peut apercevoir à l'intérieur plusieurs bouteilles d'un liquide ambré.
Les premiers investigateurs qui arrivent voient deux des hommes de McBride transporter ce qui est de toute évidence un corps enveloppé dans des sacs à l'arrière d'une voiture. Si quelqu'un leur demande ce qui se passe, ils répondent simplement que le patron les attend dans son bureau.
Le bureau est situé à l'arrière de l'entrepôt ; il s'agit d'une pièce simple au sol en béton avec une ampoule nue pendant au plafond. Le bureau en bois a été repoussé contre un mur et sa chaise reste seule au centre de la pièce. Quelques bouts de corde coupés sont à terre. On peut voir du sang sur la chaise et au sol, un bol en céramique contenant une eau sanglante est posé sur le bureau. Lorsque les investigateurs entrent, McBride est assis au bord du bureau, en train de panser l'une de ses mains.
« Ça a mis du temps pour qu'il se montre bavard, dit-il aux investigateurs, mais ça en valait le coup. »
McBride poursuit et raconte aux investigateurs que l'homme qui vient d'être emmené était l'un des chauffeurs-livreurs de Whelan et que McBride l'a convaincu de lui dévoiler la source du nouvel approvisionnement en whiskey de son patron. Ce dernier a en effet installé une distillerie de whiskey de maïs dans la Vallée du Miskatonic, non loin de Dunwich, dans une petite ville appelée Blackwater Creek. L'opération est menée par les frères Carmody, sur les terres de leur ferme familiale, avec le maïs qu'ils produisent. Whelan envoie là-bas des camions chaque semaine pour récupérer l'alcool.
McBride veut que les investigateurs se rendent à Blackwater Creek et convainquent les frères Carmody qu'il y a eu un changement de chef et qu'ils travaillent maintenant pour McBride. Il proposera pour avance le paiement en espèces d'une somme de dix mille dollars, puis égalera ce que Whelan les paie. Mais il y a une complication : Damien Carmody est connu pour être inébranlablement fidèle à Whelan, et il est peu probable que les parties s'entendent sans une certaine contrainte.
Quoi qu'il se passe ensuite, insiste McBride, les investigateurs ne doivent pas partir sans avoir obtenu un accord de la part des Carmody. La violence est sans aucun doute une option, mais en aucun cas les investigateurs ne doivent tuer les frères, sauf s'ils sont certains de savoir comment reproduire la formule qui rend ce whiskey si particulier.
Pour illustrer cela, McBride sort une bouteille du tiroir de son bureau. Quiconque a jeté un œil dans la caisse ouverte du camion reconnaîtra le même type de bouteille. « *Pour tout dire,* dit McBride, *je lui trouve un goût un peu bizarre, mais il fait un effet d'enfer.* » Il fait ensuite passer la bouteille.
Si un investigateur se saisit de la bouteille, la première chose qu'il remarque est une légère odeur

Note pour le gardien : les préparatifs des investigateurs

Après les *Instructions pour les contrebandiers d'alcool*, demandez aux joueurs ce qu'ils veulent faire avant de quitter la ville. Ils peuvent vouloir s'armer davantage. Rappelez-leur qu'ils font partie d'une organisation criminelle et ont ainsi accès à toute une sélection d'armes et d'équipement, mais que le temps presse ; ne leur rendez pas les choses trop faciles.



DECLAN MCBRIDE

37 ans, chef de bande

Declan McBride est un homme robuste au sourire enfantin et aux yeux verts durs. Ses cheveux élégants sont prématurément gris. Il porte les plus beaux costumes sur mesure qui soient à Boston et on le voit rarement en ville sans une femme magnifique au bras.

Bien que charmant en surface, McBride est un impitoyable psychopathe. Il n'hésite pas à commettre des assassinats, des extorsions et n'importe quoi d'autre qui lui soit nécessaire pour aller de l'avant.

FOR	60	CON	60
TAI	70	DEX	50
APP	70	INT	65
POU	70	ÉDU	60

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 6
Santé Mentale : 50
Chance : 0

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10), 1D3+1D4 points de dégâts
- Revolver .38 50 % (25/10), 1D10 points de dégâts (15 mètres)
- Esquive 55 % (27/11)

Compétences :
Baratin 40 %
Intimidation 75 %
Psychologie 50 %

Accroches de scénario :
- Sécuriser l'approvisionnement du whiskey de Blackwater Creek pour sa propre exploitation.
- Être le roi de l'alcool de contrebande à Boston.

douceâtre, comme celle d'un fruit trop mûr. Elle n'est pas accablante et, s'il renifle à nouveau, il la détectera avec difficulté. Si un investigateur boit du whiskey, référez-vous au Don de la Mère (page 161).

Si un investigateur exprime des inquiétudes au sujet de Whelan, McBride dédramatise, et lui répond qu'il doute que Whelan soit en mesure de causer des ennuis ou de faire quoi que ce soit d'ailleurs, lorsqu'ils reviendront à Boston.

Remerciements

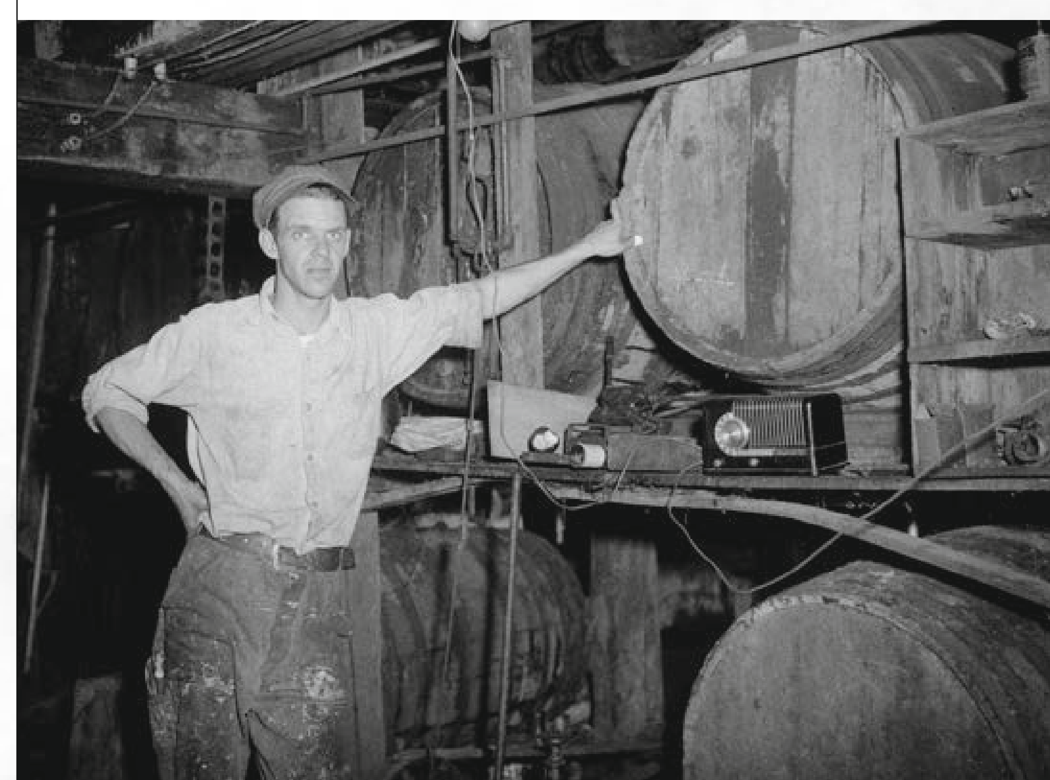
Merci à Paul Fricker, Steve Ellis, Gary Bowerbank et Dale Elvy pour leurs parties de tests et leurs précieux commentaires.

Investigateurs prétirés : Documents de référence

Dans les pages suivantes, vous sont présentés des investigateurs destinés à être joués avec l'option « Contrebandiers d'alcool », afin de vous permettre de lancer rapidement la partie. Notez que les valeurs de **Chance** de ces personnages ont été laissées en blanc sur la feuille : demandez aux joueurs respectifs de lancer 3D6x5 pour générer cette valeur. Il n'est pas obligatoire d'utiliser ces personnages si vos joueurs préfèrent créer les leurs.

Chaque investigateur possède un **historique** qui doit être donné à son joueur respectif, accompagné de sa feuille d'investigateur.





LENNY VALENTINE

Historique

Les gens pensent que vous êtes bête simplement parce que vous parlez lentement et que vous êtes bâti comme un bûcheron. Mais si vous vous exprimez comme vous le faites, c'est parce que vous aimez réfléchir à ce que vous allez dire avant de parler. Le monde serait certainement meilleur si davantage de personnes faisaient de même. Vous avez également beaucoup lu – l'Histoire vous fascine particulièrement –, mais quand vous évoquez ce que vous avez appris, les gens ont tendance à vous regarder comme si vous étiez un chien savant. Vous avez même assisté à quelques conférences à l'Université Miskatonic, et le professeur Roades a suscité votre intérêt pour l'histoire de la Vallée du Miskatonic.

Lorsque votre petit frère Mickey s'est retrouvé mêlé aux affaires de Declan McBride et de ses gars, vous saviez qu'il allait au-devant de graves ennuis. Vous avez fini vous aussi par travailler pour McBride – plus pour garder un œil sur Mickey que pour autre chose, mais vous avez pris l'habitude de ce style de vie et de l'argent qui va avec. Les choses pourraient être bien pires.

L'une des meilleures choses qui vous soient arrivées dans votre nouvelle vie a été de rencontrer Lulu. Elle est intelligente, sophistiquée et magnifique à se damner, et vous n'auriez jamais cru qu'elle tomberait amoureuse d'un grand dadais comme vous. Si le chauffeur de McBride, Corrigan, continue à vous asticoter, vous allez devoir lui apprendre le respect. Vous aviez déjà rencontré ce type auparavant : un petit homme qui pense qu'il doit vous humilier pour se sentir grand. Vous savez pertinemment que vous devriez l'ignorer, mais il vous tape sur les nerfs.

L'idiot de frère de McBride, Jimmy, tourne autour de Lulu. S'il n'était pas de la famille du boss, vous lui auriez dès maintenant donné une leçon. Tôt ou tard, il vous poussera dans vos retranchements.

Occupation : criminel
Âge : 32 ans
Sexe : Masculin
Résidence : Boston

FOR	75
CON	55
TAI	90
DEX	45
APP	55
INT	70
POU	40
ÉDU	65

Points de vie : 14
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 7
Santé mentale : 40
Points de magie : 08
Chance : 0

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 75 % (37/15), 1D3+1D6 points de dégâts
- Couteau 75 % (37/15), 1D4+1D6 points de dégâts
- Pistolet auto .38 50 % (25/10), 1D10 points de dégâts
- Esquive 65 % (32/13)

Compétences

Anthropologie	26 %
Archéologie	26 %
Baratin	05 %
Bibliothèque	50 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	50 %
Combat à distance (fusils)	25 %
Combat rapproché (corps à corps)	75 %
Conduite	20 %
Crédit	20 %
Discrétion	20 %
Écouter	55 %
Esquive	65 %
Grimper	20 %
Histoire	50 %
Intimidation	80 %
Lancer	20 %
Langues (maternelle : anglais)	70 %
Mécanique	10 %
Nager	20 %
Naturalisme	10 %
Orientation	10 %
Persuasion	10 %
Pickpocket	10 %
Pister	10 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	10 %
Sauter	20 %
Sciences (biologie)	26 %
Sciences (géologie)	20 %
Trouver Objet Caché	55 %

Description : Grand et musculeux, avec des traits épais ; vous vous habillez de manière élégante.
Idéologie/Croyances : La connaissance a plus de poids que les poings ou les armes à feu.
Personnes importantes : Le professeur Henry Roades, qui a ranimé votre passion pour l'histoire.
Lieux significatifs : La bibliothèque publique de Boston, où vous passez l'essentiel de vos après-midi tranquilles à lire.
Biens de valeur : Votre briquet en argent, un cadeau de Lulu.
Traits : Réfléchir avant de parler, quel que soit le temps que cela prend.

Richesse

Dépenses courantes : 10 $
Espèces : 40 $
Capital : 1000 $ (appartement)

MICKEY VALENTINE

Historique

Personne ne dirait de vous que vous êtes bon. Declan McBride compte sur vous pour faire ce qui doit être fait, et cela signifie généralement infliger quelque mal. Vous étiez dès vos débuts un peu froid et dépourvu d'émotion, et entre le temps passé à la guerre et le travail que vous avez réalisé depuis, vous avez désormais du mal à communiquer avec les autres.

Votre grand frère Lenny vous aide à rester dans le droit chemin. Vous savez qu'il n'a rejoint la bande de McBride que pour garder un œil sur vous, mais vous vous en fichez. Il est de la famille, et vous feriez n'importe quoi pour lui – n'importe quoi, sauf arrêter de penser à sa petite amie.

Il y a quelque chose à propos de Lulu qui vous fait vous sentir à nouveau presque humain. Elle est chaleureuse, drôle et belle, mais en même temps elle est à Lenny. Cela devrait faciliter les choses pour que vous puissiez arrêter de penser à elle, non ? Alors, pourquoi n'y arrivez-vous pas ?

Vous marchez avec une légère claudication depuis que l'un des gars de Whelan vous a tiré dessus pendant un vol il y a quelques années – le tireur s'appelait Damien Carmody. Un jour, vous espérez lui rendre sa balle, et avec intérêt…

Il y a quelques mois, vous avez accumulé quelques dettes de jeu auprès des mauvaises personnes, et l'avocat de McBride, Ziegler, est venu vous épauler avec de l'argent et vous a évité quelques ennuis. Vous lui êtes maintenant sérieusement redevable, mais au moins il y a peu de chances qu'il vous laisse dans le port de Boston en train de flotter.

Occupation : criminel (fine gâchette)
Âge : 30 ans
Sexe : Masculin
Résidence : Boston

FOR	50
CON	55
TAI	60
DEX	70
APP	50
INT	65
POU	40
ÉDU	65

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 40
Points de magie : 08
Chance : 0

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11), 1D3 points de dégâts
- Revolver .38 80 % (40/16), 1D10 points de dégâts
- Fusil à verrou .303 80 % (40/16), 2D6+4 points de dégâts
- Esquive 55 % (27/11)

Compétences

Baratin	5 %
Bibliothèque	20 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	80 %
Combat à distance (fusils)	80 %
Combat rapproché (corps à corps)	55 %
Conduite	20 %
Crédit	20 %
Crochetage	40 %
Discrétion	70 %
Écouter	35 %
Esquive	55 %
Grimper	20 %
Intimidation	55 %
Lancer	60 %
Langues (maternelle : anglais)	65 %
Mécanique	10 %
Nager	20 %
Naturalisme	10 %
Orientation	10 %
Persuasion	10 %
Pickpocket	10 %
Pister	10 %
Premiers soins	45 %
Psychologie	10 %
Sauter	50 %
Trouver Objet Caché	65 %

Description : Svelte, élégant et flegmatique.
Idéologie/Croyances : Toute signification dans le monde vient seulement des choses que nous faisons.
Personnes importantes pour lui : Damien Carmody, à qui vous devez une balle, cause de votre claudication.
Lieux significatifs : Le champ de bataille de Soissons, où vous avez tué votre premier homme en 1918.
Biens de valeur : La balle que l'on a retirée de votre jambe. Vous la portez avec une chaîne autour du cou.
Traits : Impassible et sans pitié.
Blessures et cicatrices : Claudication causée par une ancienne blessure par balle (pénalité de -1 au mouvement).

Richesse

Dépenses courantes : 10 $
Espèces : 40 $
Capital : 1000 $ (appartement)

LOUISE « LULU » WINNEY

Historique

Vous avez réussi à faire sortir la fille de son trou perdu, et passé les sept dernières années à essayer d'évacuer ce bled paumé de votre esprit… Vous êtes assez rapidement parvenue à vous défaire de votre accent plouc, et vous en avez appris suffisamment sur les manières de la ville pour vous faire passer pour une femme sophistiquée et cosmopolite. Pourtant, quelque part à l'intérieur de vous, vous serez toujours cette petite fille aux jambes maigrelettes dont le papa vivait dans une masure du côté de Blackwater Creek et la nourrissait de maïs volé et de poisson pêché dans le fleuve Miskatonic.

Vous êtes descendue à Boston avec un garçon nommé Brendan Carmody, qui venait d'une ferme de l'autre côté de votre village. Dès qu'il a jeté le premier regard sur les filles de la grande ville, il n'a plus eu qu'une idée : vous laisser tomber. Une partie de vous brûle encore de honte et de colère lorsque vous pensez à lui. Vous ne l'avez pas revu depuis toutes ces années.

Lorsque Declan McBride vous a rencontrée pour la première fois, il vous a immédiatement cataloguée pour ce que vous étiez. Il ne vous l'a jamais laissé oublier, et cette connaissance a toujours été suspendue au-dessus de vous comme une épée de Damoclès. Vous avez depuis travaillé comme hôtesse dans son club le Starlight, et récemment, il vous a donné à plusieurs reprises l'occasion de danser sur scène.

Vous savez que Lenny accomplit parfois de mauvaises choses pour M. McBride, mais vous ne pouvez vous empêcher d'aimer ce grand dadais, et vous êtes sûre que ce n'est qu'une question de temps avant qu'il vous demande en mariage. Bien sûr, son frère Mickey est plus athlétique et plus beau, mais Lenny a bon cœur, même s'il fait le dur. Le frère de M. McBride, Jimmy, est un bon ami à vous. Vous avez quelque chose de commun – un désir de surmonter ce que vous êtes – qui vous rassemble. Vous espérez que cela ne rend pas Lenny jaloux.

Occupation : danseuse
Âge : 23 ans
Sexe : féminin
Résidence : Boston

FOR	70
CON	55
TAI	55
DEX	65
APP	70
INT	75
POU	50
ÉDU	50

Points de vie : 11
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé mentale : 50
Points de magie : 10
Chance : 0

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/08), 1D3+1D4 points de dégâts
- Fusil cal. 12 50 % (25/10), 4D6 points de dégâts
- Esquive 62 % (31/12)

Compétences

Arts & Métiers (danse)	45 %
Baratin	05 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	25 %
Combat à distance (fusils)	50 %
Combat rapproché (corps à corps)	40 %
Conduite	20 %
Crédit	15 %
Discrétion	20 %
Écouter	20 %
Esquive	62 %
Grimper	40 %
Intimidation	15 %
Lancer	20 %
Langues (maternelle : anglais)	50 %
Mécanique	10 %
Nager	50 %
Naturalisme	10 %
Orientation	10 %
Persuasion	65 %
Pickpocket	50 %
Pister	50 %
Premiers soins	75 %
Psychologie	50 %
Sauter	40 %
Trouver Objet Caché	35 %

Description : Coupe garçonne, grâce étudiée et sourire nerveux.
Idéologie/Croyances : Vous pouvez faire de vous ce que vous voulez, aussi longtemps que cela vous fait rêver.
Personnes importantes pour elle : Brendan Carmody, que vous haïssez pour vous rappeler en tout temps qui vous êtes réellement.
Lieux significatifs : Le fleuve Miskatonic, dans lequel vous avez nagé étant petite.
Biens de valeur : Ce vieil appât de pêche ayant appartenu à votre père et que vous gardez par-devers vous comme un porte-bonheur.
Traits : Essayer de masquer vos antécédents ruraux.

Richesse

Dépenses courantes : 10 $
Espèces : 30 $
Capital : 750 $ (bijoux planqués dans un endroit secret)

JIMMY MCBRIDE

Historique

Tout le monde pense que ça doit être facile d'être le petit frère du boss, mais ils ne voient pas combien Declan est plus dur avec vous qu'avec n'importe qui. Bien sûr, vous n'êtes pas Thomas Edison, et les frères Valentine sont bien meilleurs pour foutre la trouille aux crétins, mais vous êtes un McBride, et cela doit compter.
Declan vous file le sale boulot, depuis voler les cargaisons des autres trafiquants d'alcool jusqu'à se débarrasser de cadavres. Il dit qu'il agit ainsi parce qu'il a confiance en vous, mais vous le savez mieux que quiconque : à ses yeux, vous êtes disponible. Toutes les affaires vont à cet avocat juif, Ziegler, qu'il semble traiter comme un membre de la famille plus que vous. Si Ziegler avait un accident, peut-être que Declan serait forcé de compter davantage sur vous. Mais en même temps, si ce dernier venait à découvrir le pot aux roses, ses nouveaux gars dédiés aux sales boulots laisseraient votre corps dans une carrière avant que vous ne vous en rendiez compte.
Ce gamin geignard qu'est Corrigan vous tape vraiment sur les nerfs. Il semble avoir plein de grandes idées pour un chauffeur, et il vous faut lui rappeler sa place.
Peut-être que vous pouvez faire en sorte que ce taré de Mickey Valentine règle certains de vos problèmes. Il semble aimer faire souffrir les gens.
Vous n'avez jamais eu beaucoup de temps à consacrer aux filles, mais Lulu est devenue une bonne amie. Elle semble elle aussi essayer de se réconcilier au sujet d'histoires de famille, même si elle ne donne jamais de détails. Son butor de petit ami, Lenny Valentine, vous regarde d'un sale œil lorsque vous passez trop de temps avec sa petite amie.

Occupation : criminel
Âge : 29 ans
Sexe : Masculin
Résidence : Boston

FOR	60
CON	50
TAI	65
DEX	60
APP	65
INT	55
POU	75
ÉDU	60

Points de vie : 11
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 75
Points de magie : 15
Chance : 0

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13), 1D3+1D4 points de dégâts
- Revolver .38 50 % (25/10), 1D10 points de dégâts
- Esquive 60 % (30/12)

Compétences

Baratin	50 %
Bibliothèque	20 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	50 %
Combat à distance (fusils)	25 %
Combat rapproché (corps à corps)	65 %
Conduite	20 %
Crédit	30 %
Discrétion	60 %
Écouter	40 %
Esquive	60 %
Grimper	40 %
Intimidation	50 %
Lancer	20 %
Langues (maternelle : anglais)	60 %
Mécanique	35 %
Nager	20 %
Naturalisme	10 %
Orientation	10 %
Persuasion	10 %
Pickpocket	10 %
Pister	10 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	10 %
Sauter	40 %
Trouver Objet Caché	50 %

Description : Jeune homme maigre et nerveux, plein d'énergie, avec des yeux furtifs.
Idéologie/Croyances : La vie est injuste ; vous avez juste besoin de trouver comment la rendre injuste en votre faveur.
Personnes importantes : Declan McBride, votre frère aîné, qui vous fait de l'ombre en toute occasion.
Lieux significatifs : La fosse dans l'ancienne carrière où vous vous débarrassez des cadavres. Vous aimez y passer du temps, à méditer au sujet de la vie et de la mort.
Biens de valeur : La montre à gousset de votre père. La chose importante est que votre père vous l'a laissée à vous et non à votre frère.
Traits : Penser que vous êtes plus malin que vous ne l'êtes vraiment.

Richesse

Dépenses courantes : 10 $
Espèces : 60 $
Capital : 1500 $ (économies)

MANNY ZIEGLER

Historique

Vous travaillez comme avocat pour M. McBride depuis plusieurs années, et pas un jour n'a été terne. Le travail que McBride vous envoie est varié : maintenir ses gars hors de prison, trouver de nouvelles façons de cacher son argent, créer des commerces valables comme façades et négocier des contrats pour lui. Il vous récompense bien pour tout cela – mais pas autant que vous vous êtes vous-même récompensé.
Avec le contrôle que vous avez sur les finances de M. McBride, il vous a été facile de dissimuler quelques milliers de dollars par-ci par-là, et de déposer le tout sur un compte que vous êtes le seul à connaître. Si McBride vous prenait la main dans le sac, vous pourriez toujours essayer de le convaincre qu'il s'agit d'une erreur comptable, mais il n'est pas stupide, et certainement pas du genre à pardonner.
Le frère de McBride, Jimmy, semble depuis récemment garder un œil sur vous. Declan lui a peut-être demandé de prendre soin de vous. Vous savez que Jimmy a envoyé deux personnes pour des allers simples dans la campagne, mais vous avez trop bien couvert vos traces. Vous devez avoir un as dans votre manche, c'est l'argent que vous avez prêté à Mickey Valentine. Il est bon qu'un homme comme lui soit endetté envers vous, aussi longtemps que vous ne lui foutez pas la trouille. Si les choses tournent mal, peut-être que vous pourrez lui proposer de rayer ses dettes d'un trait de plume en échange de son aide.

Occupation : avocat
Âge : 54 ans
Sexe : Masculin
Résidence : Boston

FOR	50
CON	60
TAI	65
DEX	45
APP	40
INT	70
POU	70
ÉDU	90

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé mentale : 70
Points de magie : 14
Chance : 0

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5), 1D3 points de dégâts
- Couteau de poche 25 % (12/5), 1D4 points de dégâts
- Pistolet auto .32 20 % (10/04), 1D8 points de dégâts
- Esquive 22 % (11/4)

Compétences

Baratin	50 %
Bibliothèque	60 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	20 %
Combat à distance (fusils)	25 %
Combat rapproché (corps à corps)	25 %
Comptabilité	60 %
Conduite	50 %
Crédit	60 %
Discrétion	20 %
Droit	75 %
Écouter	20 %
Esquive	22 %
Grimper	20 %
Histoire	60 %
Intimidation	15 %
Lancer	20 %
Langues (maternelle : anglais)	90 %
Mécanique	10 %
Nager	20 %
Naturalisme	10 %
Orientation	10 %
Persuasion	60 %
Pickpocket	10 %
Pister	10 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	60 %
Sauter	20 %
Trouver Objet Caché	40 %

Description : Gros, avec un crâne qui se dégarnit de plus en plus, et donnant une impression permanente de troubles de la digestion.
Idéologie/Croyances : L'argent, c'est le pouvoir, et le pouvoir est la seule chose qui vaille.
Personnes importantes pour lui : Declan McBride – vous lui devez tout.
Lieux significatifs : Le *Tavern Club* à Boston, où vous vous sentez faire partie de la société.
Biens de valeur : Votre roadster de marque Marmon – le plus beau véhicule que vous ayez jamais vu.
Traits : Nerveux, sentant la sueur, et parlant trop.

Richesse

Dépenses courantes : 50 $
Espèces : 300 $
Capital : 30000 $ (propriété et actions)

STANLEY CORRIGAN

Historique

Si un seul crétin vous appelle encore une fois « petit », vous lui tirez dans les tripes et le regardez saigner jusqu'à ce que mort s'ensuive. Ce n'est pas votre faute si vous êtes petit et avez une voix aiguë. Vous êtes au moins aussi intelligent et dur que tous les autres hommes de main, mais personne ne vous accorde jamais aucun respect.
Un jour, vous serez le gars qui fait la loi. Vous êtes plein de grandes idées sur la façon de gagner de l'argent et de bâtir l'empire de McBride, mais vous n'arrivez pas à attirer l'attention. Si vous pouviez trouver un moyen de lancer votre propre bande, vous êtes certain que vous pourriez avoir la main sur cette ville. Vous avez juste besoin de quelque chose qui vous donne l'avantage.
Tout le monde vous voit comme le chauffeur, et c'est sûr que vous conduisez mieux que toutes les personnes que vous connaissez, mais McBride aurait avantage à vous utiliser pour des conseils ou de la force musculaire, ou quelque chose qui ne soit pas s'occuper uniquement de sa foutue Ford. Ce grand dadais de Lenny est sur tous les bons coups, et il n'est pourtant rien de plus qu'un gorille rasé. Il a même la plus belle fille du coin, le tout sans avoir à faire plus qu'un grognement. Vous ne pouvez vous empêcher de vouloir le remettre à sa place, mais son frère Mickey est toujours dans le coin, et ce gars a les yeux les plus effrayants que vous ayez jamais vus.
L'idiot de frère de McBride, Jimmy, est le pire. Il agit tout temps comme s'il était votre boss, simplement à cause de ce qu'il est, mais vous pouvez lui montrer que, justement, il n'est rien.
Peut-être que l'avocat de McBride, Ziegler, a une idée de la manière dont vous pourriez développer vos plans. L'homme en sait un rayon sur l'argent et les affaires.

Occupation : criminel
Âge : 24 ans
Sexe : Masculin
Résidence : Boston

FOR	35
CON	60
TAI	50
DEX	70
APP	50
INT	65
POU	65
ÉDU	70

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 65
Points de magie : 13
Chance : 0

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11), 1D3 points de dégâts
- Coupe-chou 55 % (27/11), 1D4 points de dégâts
- Pistolet auto .38 70 % (35/14), 1D10 points de dégâts
- Esquive 35 % (17/7)

Compétences

Arts & Métiers (chant)	45 %
Baratin	70 %
Bibliothèque	20 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	70 %
Combat à distance (fusils)	25 %
Combat rapproché (corps à corps)	55 %
Conduite	80 %
Conduite Engin Lourd	40 %
Crédit	05 %
Discrétion	20 %
Écouter	55 %
Électricité	70 %
Esquive	35 %
Grimper	20 %
Intimidation	15 %
Lancer	20 %
Langues (maternelle : anglais)	70 %
Mécanique	70 %
Nager	20 %
Naturalisme	70 %
Orientation	10 %
Persuasion	10 %
Pickpocket	10 %
Pister	10 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	40 %
Sauter	20 %
Trouver Objet Caché	45 %

Description : Petit et maigrichon, avec une masse de cheveux roux et des yeux ardents.
Idéologie/Croyances : Seules les personnes sans pitié obtiennent ce qu'elles veulent en ce monde.
Personnes importantes : Votre oncle Donal, qui vous a appris les chansons du vieux pays quand vous étiez petit.
Lieux significatifs : L'arrière-salle de l'entrepôt de McBride où vous chipez en douce un peu de son whiskey quand vous voulez un peu de paix et de calme.
Biens de valeur : Le coupe-chou de votre grand-père, que vous avez toujours dans la poche.
Traits : Rapide à se vexer.

Richesse

Dépenses courantes : 02 $
Espèces : 05 $
Capital : 50 $ (crédit auprès de McBride)



Scénario

Lakeview Hotel

Un scénario par Philippe Auribeau, avec l'aide précieuse de Camille Guirou

Où les investigateurs, en séjour dans un hôtel de luxe, sont confrontés au monde des rêves, mais aussi, hélas, au monde réel.

À l'affiche

Jebediah Stare
Le premier occupant blanc de la région est mort depuis plusieurs années après avoir tenté de protéger sa nièce Emma. Mais son existence ne s'est pas arrêtée pour autant. Rêveur chevronné, il règne sur une terre onirique créée pour lui par un dieu très ancien. Malheureusement, depuis sa mort terrestre, son esprit vacille et les événements qui vont se déclencher précipiteront sa fin.

Pan' Iw, l'Octocéphale voilé
Le dieu ancien est méconnu des populations humaines et son influence est surtout tangible dans une petite région désertique, isolée dans les contrées du rêve. Plutôt bienveillant, il a lié une relation privilégiée avec Jebediah Stare dont il matérialise les rêves depuis des années et pour lequel il a créé un monde onirique,Awin-Dezah.

James Stare
Le fils de Jebediah Stare est un homme d'affaires compétent dont la principale décision a été de transformer la demeure de son père en hôtel de luxe.

Edward O'Riodan
Cet Irlandais pure souche est devenu au fil du temps un expert en manipulation politique et autres manigances, qu'il pratique avec classe et sans jamais se salir les mains. Sa seule exception se déroula il y a quatre ans, quand il tua l'oncle récalcitrant de sa future – et adorée – épouse, Emma. Occultiste chevronné, il pense trouver à Lakeview une source de pouvoir immense.

Emma O'Riodan
La nièce de feu Jebediah Stare et femme d'Ed O'Riodan est un être charmant mais rarement torturé par les questions existentielles. Responsable en partie de la mort de son oncle, elle revient sur les lieux du crime avec un naturel désarmant et une bonne humeur proche de l'absurde.

Michael Kelly
Le Boucher de Galway est un révolutionnaire extrême se réclamant de l'IRA, bien que l'Armée républicaine condamne ses excès.Avec ses partisans, il s'est provisoirement exilé aux États-Unis où il se signale régulièrement par des actes de violence et des attentats anti-britanniques. Kelly est un être sanguinaire et incontrôlable, qu'O'Riodan croit, à tort, pouvoir contrôler. L'air pur des montagnes n'arrangera malheureusement pas ses problèmes mentaux.

En quelques mots

Alors qu'ils se trouvent en mission (ou en villégiature) dans un hôtel luxueux implanté au cœur des montagnes Rocheuses, les investigateurs observent plusieurs faits surnaturels qui semblent n'être reliés par aucune forme de cohérence. Tandis que les signes s'intensifient et qu'un climat de peur commence à s'installer, l'irruption d'une troupe de malfrats lourdement armés vient encore ajouter au climat de chaos.

Edward O'Riodan, leur meneur, a appris l'existence dans la région d'un passage conduisant directement dans les contrées du rêve et veut à tout prix l'emprunter.

Ce portail existe bel et bien. Il a été créé il y a plusieurs années de cela par l'ancien propriétaire des lieux, un dénommé Jebediah Stare, qui vivait au milieu des Indiens avant la colonisation de l'endroit par les blancs.

Stare était un humaniste, un occultiste et un rêveur, dans les deux sens du terme. Rongé par la culpabilité, il étudia certains ouvrages impies pour finalement contacter un Dieu Très Ancien, Pan' Iw, l'Octocéphale voilé. Cette entité, très méconnue car dénuée de toute envie de persécution ou de destruction de la race humaine – dont l'existence lui semblait insignifiante – répondit au rituel échafaudé par Stare. Liée étroitement aux rêves, elle se prit d'intérêt pour cette étrange créature si débordante d'émotions. Elle donna alors naissance à une bulle de rêve, un espace vierge, relié au monde réel par un portail magique dont elle confia les clés à Stare.

Ainsi naquit Awin-Dezah, une cité onirique façonnée par l'Octocéphale voilé en accord avec les pensées et désirs de l'humain venu le trouver.

Stare, en ouvrant ce portail, avait pour but de donner aux Indiens mourants ou persécutés par les blancs l'accès aux contrées. De l'autre côté, un refuge, qui prenait la forme d'une cité au milieu du désert les accueillait, un lieu de sérénité, d'abondance et d'entente. Le vieil homme y amenait les Indiens au seuil de la mort, qui rejoignaient ainsi des « terres de chasse » où ils vivraient éternellement.

Stare avait une nièce, Emma Duncan, chanteuse de profession. Cette jeune femme avait eu le malheur d'attirer l'attention d'un truand local de San Francisco, Ed O'Riodan, dit Ed Le Druide, en raison de ses goûts pour les anciennes cérémonies celtes.

Trois ans avant le début de cette aventure, Emma tenta de s'extraire de l'influence d'Ed et se réfugia auprès de son oncle Jebediah. Après quelques mois, les hommes d'O'Riodan retrouvèrent sa trace. Le truand fit irruption et récupéra la jeune fille, malgré la résistance de son oncle. Le malheureux Jebediah y laissa la vie.

Ambiance

Dans un premier temps, il régnera un parfum tout droit venu du Hollywood des années 20. Stars exigeantes et névrosées, domestiques serviles, journalistes et parasites se partageront le décor, tandis que des éléments étranges, distillés au compte-gouttes, commenceront à faire vaciller les certitudes des investigateurs.

Ensuite, l'opposition entre le luxe de l'hôtel et la sourde brutalité qui accompagne l'irruption des révolutionnaires sans pitié doit permettre de créer un climat étouffant. Les investigateurs seront coincés dans une vallée enchanteresse devenue une prison sauvage. Traqués, ils devront engager une course contre la montre.

Finalement, la visite dans les contrées oniriques de l'Octocéphale voilé se révélera tour à tour enchanteresse et cauchemardesque.

À compter de ce jour, il n'exista plus que dans les terres d'Awin-Dezah, et son esprit commença à se fracturer. De loin en loin, il généra des rêves incongrus, en tel désaccord avec l'harmonie du monde rêvé que Pan' Iw les en expulsa. Ils arrivèrent ainsi dans la vallée de Lakeview.

Quelques années plus tard, Emma, pas franchement rancunière, devint finalement Mrs O'Riodan et la mère d'un charmant Edward Jr. Au détour d'une conversation, elle mentionna à son époux avoir entendu son oncle mentionner le portail des rêves. Le caïd s'empressa de faire le lien avec les mythiques « terres du rêve » et ses trésors occultes. Malheureusement pour lui, la demeure de Jebediah était en pleine transformation pour se muer en un hôtel de luxe, sur le point de fêter son inauguration… et largement gardé par une milice privée. O'Riodan joua alors sur la corde nationaliste. Il convainquit ainsi, sous couvert d'une opération fructueuse, les responsables de l'Irish Republican Army (IRA) de réunir une troupe conséquente et lourdement armée pour attaquer l'hôtel et rançonner ses riches occupants qui, loin de toute civilisation, n'auraient aucune porte de sortie.

À l'heure où commence cette aventure, Ed compte profiter de cette attaque pour prendre possession des lieux et trouver le portail.

Parallèlement, le retour de son assassin dans son ancien logis fait basculer complètement l'esprit de Jebediah Stare. Les matérialisations incohérentes se multiplient, jusqu'à mener les deux mondes à leur perte.

Enjeux et récompenses

Sauver la ville onirique d'Awin-Dezah et par là même la région et leur vie : si les investigateurs ne font rien, la région tout entière sera dévastée par l'afflux de matérialisations démentes de Jebediah Stare.

Empêcher un massacre généralisé : la folie d'O'Riodan et de certains de ses hommes rend l'hypothèse plausible. Et il y a tant de talents réunis à l'hôtel que ce serait une grande perte pour les arts.

Entrer en contact avec une entité extraterrestre sans être dévoré : c'est en effet assez rare pour être souligné. Cela ne signifie pas que l'esprit des investigateurs soit tout à fait épargné, mais cela est un autre problème.

Implication des investigateurs

Il y a diverses façons de lier les investigateurs à l'histoire. Le gardien sélectionnera celle qui conviendra le mieux à sa campagne. La première possibilité est celle qui sera développée dans le scénario, mais cela ne constitue qu'un choix parmi tant d'autres. Les raisons pour lesquelles les investigateurs se rendent dans les Rocheuses ne sont pas obligatoirement les mêmes et ce scénario peut être un moyen de réunir un groupe relativement hétérogène :

Les investigateurs sont contactés par l'un des gérants de l'hôtel, un nommé Carlton Hubkeppie, pour enquêter sur une série de « phénomènes perturbants ». S'ils ont déjà une expérience dans le domaine de l'enquête, ce choix se justifiera pleinement. Dans le cas contraire, Hubkeppie pourra être un ami ou une relation de l'un des investigateurs et fera appel à lui pour lever ses craintes.

L'un des investigateurs est un membre de la famille du nouveau gérant, Carlton Hubkeppie, qui l'invite pour l'inauguration et en profite pour lui parler à demi-mot des phénomènes étranges qui frappent la région.

Un journaliste mondain peut être envoyé au Lakeview pour effectuer un reportage, au vu du gotha qui s'y déplace.

Un ou plusieurs investigateurs peuvent appartenir au gratin mondain et être invités, voire être des employés de personnalités notoires.

Si les investigateurs appartiennent aux forces de l'ordre ou assimilé, elles pourront être présentes pour veiller à la bonne marche de l'inauguration et éviter les débordements. Ils pourront alors faire partie de la police locale, du Bureau of Investigation (Hoover déteste les débordements), du Bureau des Affaires Indiennes, voire de l'agence Pinkerton.

Un investigateur habitué au terrain peut être engagé comme accompagnateur pour les excursions organisées dans les environs. Les seuls habitants de la vallée étant les Indiens Mihams, les gérants de l'hôtel se voient contraints de faire appel à des guides extérieurs.

L'histoire passée

Où l'on apprend que les meilleurs sentiments impliquent parfois de sombres conséquences.

Il y a trente ans

À l'époque où la colonisation de l'ouest était encore incomplète, un homme résolu et vigoureux s'enfonça dans les montagnes Rocheuses et y découvrit, blottie dans un cul-de-sac merveilleux, une terre indienne encore inexploitée. Les Indiens accueillirent l'homme blanc sans animosité, et ce dernier s'installa finalement durant l'hiver, qui durait de septembre à avril. Il tissa des liens avec la tribu, et décida de leur faire profiter des bienfaits de la civilisation des blancs.

Cette philosophie jeffersonienne fut couronnée de succès durant de nombreuses années. La terre des Indiens, les Mihams, était giboyeuse mais ses sous-sols ne contenaient ni or, ni pétrole. La vie dans cette région était rude, mais l'homme blanc décida de s'y établir définitivement et d'y faire venir sa famille.

Il s'établit comme guide et organisa,



à partir de son *lodge* confortable, des parties de chasse pour hommes d'affaires fortunés. La plupart de ses clients devinrent des assidus de l'endroit, et l'homme blanc, heureux dans son foyer, vivait des jours paisibles.
Il se nommait Jebediah Stare. Les Indiens le surnommèrent bientôt Am Phanar, « Œil qui Rêve ».
Il reçut à maintes reprises la visite de celui qui deviendrait le président Theodore Roosevelt. Ses relations amicales avec l'homme politique le conduisirent à demander le classement du site en parc national (une marotte de Roosevelt), mais les choses ne tournèrent pas tout à fait comme prévu. Pour favoriser sa demande, Stare fut convaincu d'organiser plus régulièrement des excursions et des chasses dans les terres avoisinantes et l'arrivée des citadins blancs, bien que partiellement contrôlée, sonna le début de la fin pour les Indiens locaux.

Stare devint de plus en plus sensible aux problèmes des Indiens. Bien que ceux-ci aient quelque peu joui du fructueux commerce instauré par Stare, leur tribu payait tout de même un prix élevé : l'arrivée des blancs était synonyme d'arrivée de nouvelles maladies, que même le chamane de la tribu ne pouvait combattre. Stare fit venir à ses frais un docteur de l'est, mais il ne put longtemps endiguer l'épidémie.
Jebediah Stare, rongé par la culpabilité, se réfugia dans l'étude d'ouvrages impies, à la recherche d'une solution occulte à ses problèmes. Rêveur occasionnel, il commença également à arpenter frénétiquement les contrées du rêve et y gagna de grandes capacités oniriques.
Il dénicha alors dans un antique ouvrage occulte, *L'Errance du Voyageur rêvant*, l'idée lumineuse qui mènerait les Indiens vers un bonheur éternel.
Le livre contenait un sortilège permettant d'entrer en contact avec un Dieu Très Ancien méconnu, répondant au nom de Pan' Iw, l'Octocéphale voilé. Après une préparation minutieuse dans les contrées, Jebediah Stare franchit des terres désertiques jusqu'aux frontières de la connaissance humaine et parvint à nouer un lien avec la créature, qui le considéra sans animosité et même avec une certaine curiosité. Voyant là l'opportunité d'une étude approfondie de ces curieuses créatures qu'étaient les humains (qui semblaient subitement moins insignifiantes), l'Octocéphale donna naissance à une bulle onirique, un monde rêvé autonome façonné par l'imagination de Stare et relié par un portail magique à la vallée où se trouvait le logement terrestre de son nouveau compagnon humain.
L'entité reprit place dans son cocon de douce torpeur, mais, liée depuis à sa création, observa avec délectation les pérégrinations de Jebediah et de ceux qu'il accueillait dans le monde-refuge qu'il avait aidé à confectionner, se gorgeant des émotions de ces créatures de passion.

Le plan de Jebediah Stare se déroula à merveille. Quand leur vie menaçait de s'achever, les Indiens Mihams malades voyaient s'ouvrir devant eux les terres du rêve, où ils prenaient place dans la communauté paisible.
Pour faciliter sa tâche, Stare avait amené le chamane de la tribu, Sage-qui-chante-au-vent, dans les contrées, et celui-ci avait cru y reconnaître les terres de chasse de leurs traditions. Ainsi, Stare devint membre de la tribu des Mihams, et désigné Chamane des Terres de Chasse. La ville étant entourée de sable couleur or, il reçut parmi les Indiens le surnom d'Homme des terres dorées.
La ville onirique fut nommée Awin-Dezah, les mots Mihams pour désigner les terres de chasse.

Il y a trois ans

Ce fut avec une grande surprise que Stare vit un jour débarquer chez lui sa nièce Emma, fille de sa jeune sœur Liz. Celle-ci, chanteuse de son état et par ailleurs peu proche de son oncle, avait des problèmes sérieux avec son amant, un Irlandais du nom d'Ed O'Riodan, qui fréquentait assidûment le club où elle se produisait. En apparence un jeune homme sérieux, riche et prévenant, O'Riodan était en réalité un criminel notoire. Un soir, il fit matraquer à mort un soupirant de la belle Emma qui assista à la scène et prit la fuite. Elle avait ouï-dire par sa mère que l'oncle Jeb s'était établi dans les montagnes et décida de le rejoindre.

Ed O'Riodan, dont l'obstination est sans doute la qualité première, mit plusieurs mois à la retrouver. Quand il y parvint, il débarqua dans les montagnes avec deux hommes de main, récupéra la fille et laissa le pauvre Jebediah dans une mare de sang. Après plusieurs jours d'agonie, le pauvre homme mourut et rejoignit à jamais les contrées du rêve sous les traits de son alter ego onirique. Sa mort resta inexpliquée, même si on accusa alternativement les Indiens ou Joe Travell, l'ancien partenaire de Jebediah avec qui il s'était fâché.
Revers de la destinée, alors qu'elle s'attendait à être égorgée et laissée sur un bord de route, Emma se vit proposer le mariage par un O'Riodan véritablement entiché d'elle. Pas franchement rancunière, elle devint donc Emma O'Riodan et s'accommoda au final très bien de la situation.
Mais l'histoire ne s'arrêta pas là.

Il y a un an

O'Riodan, depuis sa plus tendre enfance, se passionnait pour les anciens rites païens de sa nation d'origine, et avait depuis des années réuni d'impressionnantes quantités de livres, objets et autres pierres gravées sur le sujet. Il y avait gagné le surnom de Druide, qu'il aimait plus que son propre nom.
Les contrées du rêve, mentionnées dans plusieurs de ses ouvrages, étaient depuis des années une quête personnelle d'Ed O'Riodan. Malgré ses efforts, il n'était jamais parvenu à aller plus loin que la caverne de la Flamme, une antichambre entre le monde réel et celui des rêves, où son état mental instable s'était avéré rédhibitoire pour les deux prêtres gardiens, Nasht et Kaman-Thah.
Plusieurs mois après leur mariage, lors d'une discussion, Emma aborda le souvenir de son oncle et le rôle étrange qu'il avait auprès des Indiens. Par recoupement, O'Riodan échafauda l'hypothèse que le vieil oncle avait trouvé un moyen d'accéder aux terres du rêve par un passage dans le monde physique.
Lorsque cette information lui parvint, il s'empressa de faire ses valises et de retourner à la demeure de l'oncle Jeb pour y glaner des informations.

Lorsqu'il arriva à la ville la plus proche (à quelque quatre heures de voiture quand même), il apprit que l'ancien *lodge* avait été transformé en Hôtel par le fils de Jebediah Stare, James, un homme d'affaires riche et influent, et un politicien des plus remarquables.
L'hôtel était en fin de construction, et la milice privée chargée de sa sécurité ne permit pas à Ed O'Riodan d'approcher de l'édifice. Frustré, il regagna la Californie et réfléchit à un moyen d'accéder à l'hôtel sans attirer l'attention.

Les rumeurs sur l'inauguration en grande pompe du Lakeview lui donnèrent une idée retorse. Ne comptant avec lui qu'une poignée d'hommes de main, il parvint à convaincre l'un de ses contacts dans l'armée de l'IRA de l'opportunité de mener une opération de grande envergure à l'occasion de l'inauguration afin de se livrer à un pillage fructueux. Son contact, Kelly, surnommé fort justement le *Boucher de Galway*, accepta et hâta les préparatifs, décidé à frapper un énorme coup médiatique et financier.

Ed, quant à lui, garda par-devers lui son véritable but : retrouver le passage menant aux contrées du rêve.
Il pria sa chère épouse de renouer le contact avec son cousin et parvint ainsi à se faire inviter à cette célébration de la gloire familiale. Il arriva ainsi deux jours avant les investigateurs.

Jebediah et l'Octocéphale voilé, architectes du rêve

La relation particulière nouée entre Jebediah Stare et Pan' Iw ont conduit à la création d'un monde rêvé par le premier et matérialisé dans les sphères des rêves par le second. Pan' Iw n'a à proprement parler pas d'imagination, et se contente de donner corps aux rêves, conscients ou non, de son allié humain. Ainsi, quand Jebediah rêve aux remparts de Carcassonne, ceux-ci prennent forme dans leur monde rêvé.
La mort de Jebediah a contrarié cette belle logique, en coupant le lien de ce dernier avec le monde réel. Depuis le retour d'Ed O'Riodan dans la vallée, l'esprit de Jebediah s'est mis à verser rapidement vers la folie, entraînant des rêves matérialisés anarchiques, incohérents (l'Orient-Express), voire dangereux (les tirs de catapultes). Voir page 168 pour plus de détails sur ces événements.
L'Octocéphale voilé, malgré sa grande puissance, est totalement dérouté par la gestion des rêves de celui à qui il a confié les clés du royaume. La divinité continue à les matérialiser, comme elle l'a toujours fait, mais elle ressent rapidement que cette concrétisation matérielle de songes, souvenirs et névroses fait peser un danger sur la quiétude d'Awin-Dezah. De fait, l'entité se débarrasse de ses créations par la voie la plus immédiatement disponible : le portail des rêves, qui ne cesse de s'ouvrir et se fermer de façon anarchique en fonction des aléas de l'esprit de Stare. Les matérialisations s'opèrent de fait sans logique aucune.



Le Lakeview Hotel

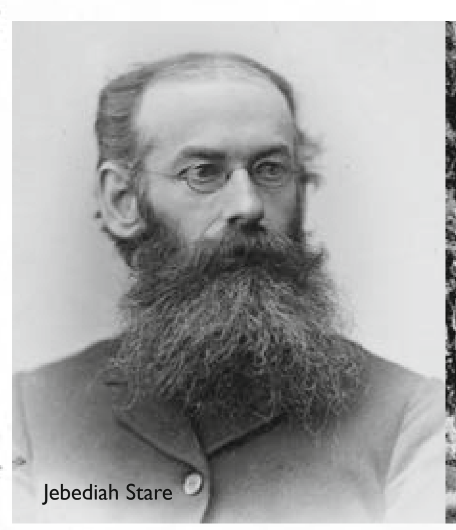
Où les investigateurs découvrent un joyau au milieu des Rocheuses.

La route des sommets

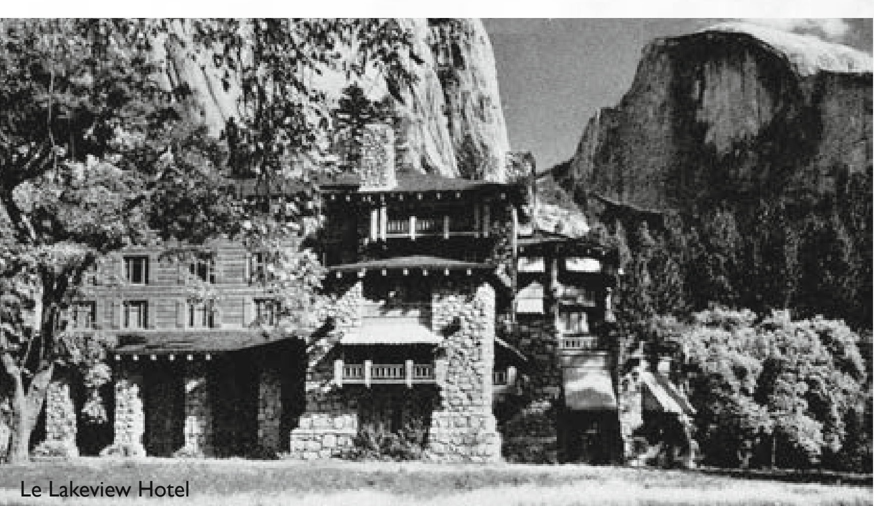
Accéder à la vallée de Lakeview est déjà une aventure en soi pour la majorité des invités à l'inauguration. Une fois qu'ils sont parvenus dans la ville de Riverfall, en bordure des montagnes Rocheuses, il leur reste en effet plusieurs heures de voiture avant d'entrevoir l'hôtel tant convoité. La direction de l'hôtel a fait venir en ville un grand nombre de véhicules de transport, du plus simple au plus luxueux, attribués en fonction du prestige de l'invité qui l'emprunte. La plupart sont stationnés près de la petite gare et prennent en charge les visiteurs. Si les investigateurs ne se connaissent pas, il peut être judicieux de les faire effectuer le voyage ensemble afin qu'ils lient connaissance.
La route n'est guère plus qu'une piste, caillouteuse et étroite, et bordée par des étendues rocheuses parsemées de figuiers de Barbarie aux épines acérées. À quelque cinq kilomètres de l'hôtel, les véhicules entrent de plain-pied dans *Lakeview Valley*, la vallée des Mihams. La route emprunte alors une piste à flanc de falaise, surplombant une gorge d'où s'élève le tumulte des eaux d'un torrent déchaîné. Cette piste est le seul passage vers la vallée, et se voit régulièrement bouchée par les éboulements. Y dépasser les cinq kilomètres par heure relève de la folie suicidaire.
Enfin, après plusieurs centaines de mètres d'effroi, les paysages de la vallée se dévoilent aux yeux des citadins émerveillés.

Arrivée à l'hôtel

Les investigateurs sont accueillis en grande pompe au Lakeview Hotel par un personnel affable bien que manquant visiblement de métier (la plupart du personnel a été recruté dans la ville voisine, Riverfall). Marc Delevreaux, le maître d'hôtel, apporte toutefois la distinction à la française qui sied à un tel établissement.
Le voyage pour arriver dans la vallée nécessitant un temps de trajet plus que variable en fonction du moyen de locomotion et du climat, les invitations ont été lancées pour toute la semaine précédant l'inauguration, afin de laisser aux invités de marque une latitude bienvenue. Les festivités doivent par ailleurs durer plusieurs jours après l'inauguration pour ceux qui le souhaitent.



Jebediah Stare



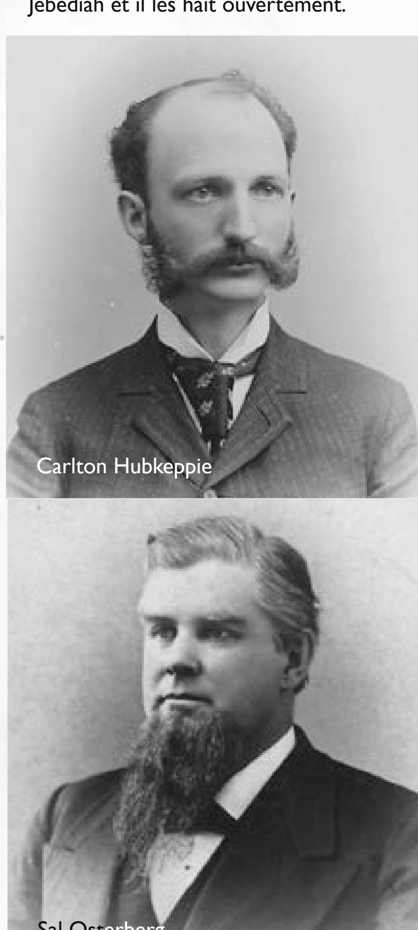
Le Lakeview Hotel



Note : *Nous partirons du principe que les investigateurs arriveront au plus tôt, quelques jours au moins avant la cérémonie. Cela est d'autant plus vrai s'ils ont été recrutés comme enquêteurs.*

Les deux gérants

Les deux gérants de l'hôtel sont Carlton Hubkeppie, un petit homme sec à la moustache soigneusement taillée et à l'œil vif, qui brille par son esprit pratique, et Sal Osterberg, 43 ans. Ce dernier est l'homme de confiance de James Stare. Il est particulièrement inquiet de tout ce qui se déroule dans la région. Il se montre extrêmement protecteur avec James. Pour lui, ce sont les Indiens qui ont tué Jebediah et il les hait ouvertement.



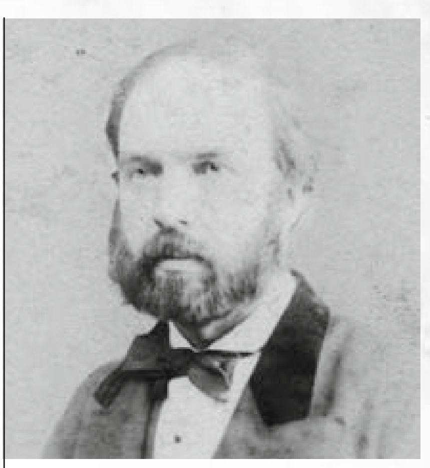
Carlton Hubkeppie

Sal Osterberg

En fonction de leur jour d'arrivée, les investigateurs auront tout loisir d'enquêter (s'ils sont en mission) ou de flâner (s'ils sont là en dilettante) dans la région, et pourront ainsi contempler le lac gelé, la forêt de séquoias, qui laissent sur le sol un tapis de feuilles rouge vif, les animaux sauvages et les invités prestigieux qui, pour la plupart, se donnent volontiers en spectacle.
Il n'est pas souhaitable que les investigateurs visitent de but en blanc le campement des Mihams et la cabane du vieux Joe. Ces deux endroits sont situés à plus de deux heures de marche et le climat changeant rend cette promenade résolument dangereuse.

Découverte du Lakeview Hotel

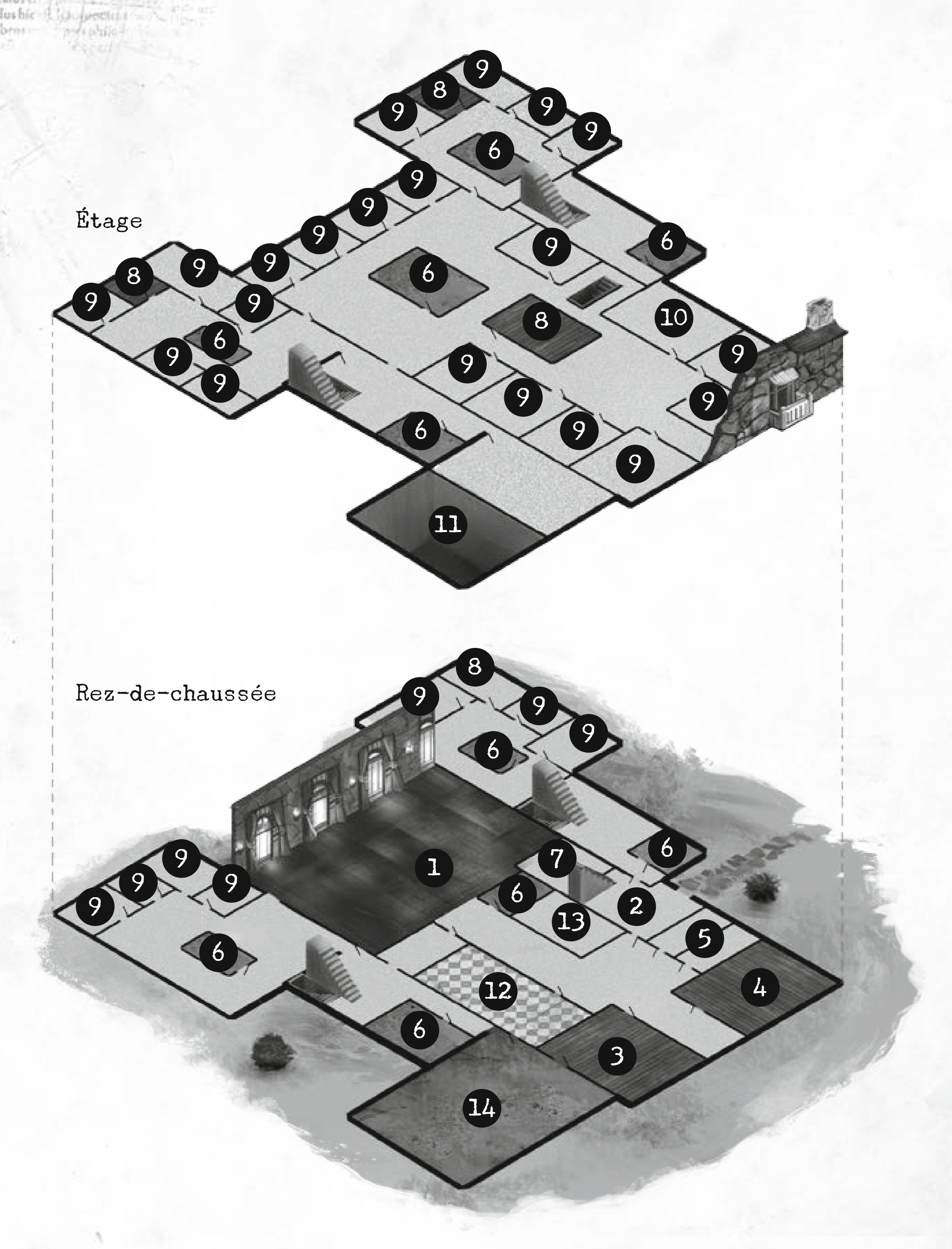
Le Lakeview Hotel est un savant mélange entre demeure traditionnelle des étendues sauvages et bâtiment luxueux né de l'esprit éveillé des architectes modernes.
De taille plus que respectable, avec sa cinquantaine de chambres spacieuses, sa salle de réception boisée et son salon à l'âtre gigantesque, l'hôtel a été érigé en prenant pour base la demeure déjà conséquente construite par Jebediah Stare pour accueillir de riches naturalistes et chasseurs. Ainsi, le bâtiment principal est quasiment exclusivement constitué par l'ancienne demeure Stare. Par la suite, le *lodge* s'est vu enrichir de deux ailes, contenant chacune plusieurs dizaines de chambres confortables, des petits salons et des salles thermales alimentées par des sources chaudes, abondantes dans la région.
Le bâtiment est constitué en grande partie de bois et de pierre de taille, donnant à l'ensemble l'apparence d'un grand chalet. Les ailes rajoutées récemment ont quant à elles bénéficié des dernières avancées en matière architecturale et technique et sont dotées de structures de métal.
Autour de l'hôtel ont été aménagés des sentiers de promenade, qui serpentent à travers les bois de séquoias et contournent le *Wicko Lake* voisin, un petit lac aux eaux calmes et profondes dans lequel se jette une cascade assourdissante de plus de vingt mètres de hauteur.
L'hôtel est entouré par des falaises de pierre blanche et par les hauts reliefs boisés de la vallée. Dans cet écrin de verdure, la résidence semble un havre de paix planté au milieu des étendues sauvages.
Des daims, des coyotes et parfois même des ours peuvent être observés dans les environs, mais ils ne s'approchent que rarement des visiteurs humains.
À quelques kilomètres de l'hôtel, sur un plateau situé plus haut dans les montagnes, se trouve le village des Indiens Mihams, où vit encore une dizaine de familles. Ce campement sera détaillé dans les pages suivantes.



James Victor Stare

Homme d'affaires avisé

James Stare est le fils de Jebediah Stare, l'initiateur du projet naturaliste concernant la vallée. Conscient de la rudesse du climat, Jebediah n'a jamais souhaité élever James dans les montagnes, mais lui a au contraire permis de fréquenter les grandes universités.
James est un homme intelligent, un financier accompli et un politicien chevronné, mais en dépit du profond respect qu'il a pour son père, il n'est en aucun cas un homme de la nature et semble parfois un peu perdu dans ces immensités sauvages.
Il connaissait au final assez mal son père, mais peut donner quelques informations sur ce dernier : sa passion pour l'architecture, la nature, la chasse. Il ignore toutefois la passion de son père pour l'Orient-Express et taira les détails de sa vie de Rêveur.
James porte comme une blessure le mystère autour de la mort de son père. Celui-ci lui est apparu fugitivement dans ses rêves depuis son arrivée au Lakeview Hotel, mais la réponse de James fut de s'abrutir de somnifères, coupant à son père l'accès à sa psyché.



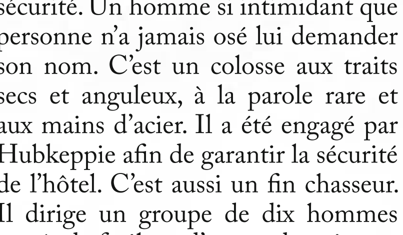
Le Lakeview Hotel

1. Salle de réception
2. Réception
3. Salon de Jebediah
4. Petit salon
5. Toilettes
6. Réserve
7. Vestiaire du personnel
8. Salon
9. Chambre
10. Chambre du personnel
11. Mezzanine
12. Cuisine
13. Lingerie
14. Remise

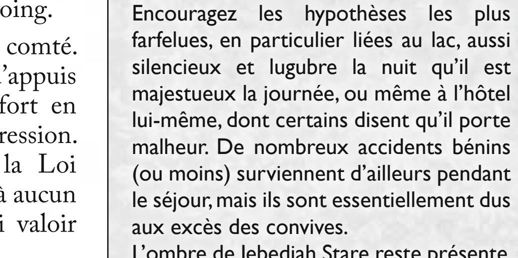
La région est réputée riche en lacs et en geysers, et la brume y est régulièrement présente, épaisse et imprévisible, contribuant à l'atmosphère envoûtante de l'endroit.
Un vent sifflant souffle régulièrement la nuit, faisant craquer les boiseries et transportant les sons de la forêt. Cela peut générer une certaine inquiétude mais c'est dû à un phénomène tout à fait naturel.

Quelques personnalités présentes
Durant leur séjour, les investigateurs vont être confrontés à une multitude de personnalités issues de la politique, de l'industrie cinématographique ou de l'art. Voici une liste des personnes les plus facilement identifiables et celles ayant une influence notable dans cette aventure ou même dans l'Amérique des années 20 :

- **Derek J. Carmichael :** 35 ans, star de cinéma. Un prétentieux notoire, aux goûts très prononcés pour l'alcool et les femmes. Ira tyranniser les Mihams avec quelques comparses avinés.
- **Walter D. Hubkeppie :** 55 ans, député de l'État et frère du gérant de l'hôtel. Un homme respecté pour son attachement à sa terre et son combat contre la corruption. Il connaît de nombreuses histoires et légendes sur la région, mais a une fâcheuse tendance à l'affabulation pure et simple. Il a connu Old Joe quand celui-ci travaillait pour Stare.
- **Ellin Dejell :** 40 ans, artiste peintre. Cette femme de caractère est une amie de James Stare et a accepté de venir peindre des toiles afin d'apporter une touche artistique aux salons de l'hôtel. Sa sensibilité extrême lui jouera des tours dès son arrivée. Rêveuse régulière, elle ressentira les événements avec une rare violence avant de sombrer dans la folie.
- **Malcolm :** 38 ans, chargé de la sécurité. Un homme si intimidant que personne n'a jamais osé lui demander son nom. C'est un colosse aux traits secs et anguleux, à la parole rare et aux mains d'acier. Il a été engagé par Hubkeppie afin de garantir la sécurité de l'hôtel. C'est aussi un fin chasseur. Il dirige un groupe de dix hommes armés de fusils et d'armes de poing.



- **Derek Lyle :** 26 ans, shérif du comté. Un très jeune shérif, plein d'appuis politiques. C'est un homme fort en gueule qui monte très vite en pression. Dans son esprit, il incarne la Loi (avec un grand L) et n'est prêt à aucun compromis, ce qui devrait lui valoir quelques soucis.
- **Ron Lewis :** 35 ans, journaliste mondain. Ce journaliste travaillant pour Hearst est connu de toutes les figures d'Hollywood. Pas forcément invité, il a réussi à forcer le passage pour livrer l'un de ses articles venimeux.
- **Johnny Weissmuler :** sportif. Le champion olympique de natation est également un fanatique de cinéma, qui espère un jour se produire à l'écran. Durant une soirée, il se livrera, ivre mort, à une imitation de Tarzan avant de se jeter tout habillé dans le lac et manquer de se noyer.
- **Margaret Mead :** 26 ans, anthropologue, spécialiste des tribus des îles du Pacifique. Possède, ainsi que son mari Reo Fortune, des connaissances étendues sur les peuplades amérindiennes.
- **Robert Frost :** poète taciturne. Il aime à sillonner la contrée sauvage en laissant monter l'inspiration. Il croisera sans doute la route des investigateurs lors d'une de ses excursions.
- **John Barrymore** : acteur, l'un des plus célèbres des années 20, fort en gueule.
- **Ernest Lubitsch :** réalisateur, dont le succès le plus récent est *So This is Paris*.
- **James Cox :** 58 ans, ancien gouverneur de l'Ohio et candidat démocrate battu aux élections présidentielles de 1920. Ancien ami de Jebediah Stare, il connaît sa passion pour les trains.
- **Norma Shearer :** actrice en vogue, qui gratifiera l'assemblée d'attitudes fort peu naturelles et se verra ciblée par les appétits de certains assaillants.
- **Emma et Edward O'Riodan**, comme nous l'avons vu.



Conseil au gardien
Laissez l'atmosphère s'installer, et les investigateurs rencontrer les différents protagonistes de l'histoire.
Jouez sur l'atmosphère inquiétante de la brume qui tombe sur le lac, des bruits de la forêt, froissements de feuilles et cris d'animaux.
Encouragez les hypothèses les plus farfelues, en particulier liées au lac, aussi silencieux et lugubre la nuit qu'il est majestueux la journée, ou même à l'hôtel lui-même, dont certains disent qu'il porte malheur. De nombreux accidents bénins (ou moins) surviennent d'ailleurs pendant le séjour, mais ils sont essentiellement dus aux excès des convives.
L'ombre de Jebediah Stare reste présente. Ceux qui connaissent l'histoire de sa mort tragique ne peuvent s'empêcher de penser que l'assassin, peut-être, se terre toujours dans la région.



Des motifs d'inquiétude

Où les investigateurs rentrent de plain-pied dans l'aventure.

Une découverte singulière
Après quelques heures passées à l'hôtel, les investigateurs se rendent compte assez facilement que quelque chose préoccupe grandement les gérants de la résidence, en particulier Carlton Hubkeppie. Un test de **Psychologie** réussi permet de réaliser que ce ne sont pas seulement les préparatifs de l'inauguration qui causent cette inquiétude, mais plutôt autre chose, dont on ne parle qu'à mi-voix.
Si les investigateurs ont été contactés spécialement pour mener une enquête sur place, Hubkeppie les reçoit dans son bureau, avec toute la discrétion possible pour ne pas effrayer les visiteurs.
Si les investigateurs font partie des invités, de leur entourage ou des journalistes présents, gageons que leur curiosité naturelle les amènera à s'intéresser à cette curieuse histoire. Ils surprennent alors une conversation entre Hubkeppie et le jeune shérif Lyle, ce dernier refusant la demande du gérant de « l'accompagner jusqu'au lac pour se rendre compte par lui-même ».
Il est également envisageable, si les investigateurs sont de simples convives, que le gérant ne nourrisse aucune


Crystal Lake

inquiétude. Dans ce cas, ce sont les investigateurs qui, au cours d'une excursion, découvrent les wagons de l'Orient-Express dans le lac.
Si les investigateurs appartiennent aux forces de l'ordre, le gérant profite de leur présence pour se confier à eux et demander leur assistance. Il pourra faire miroiter une rétribution substantielle.

Si les investigateurs s'intéressent de près aux inquiétudes du gérant, ils se voient fixer un rendez-vous discret de l'autre côté du lac Wicko, avec pour consigne de se doter de matériel de marche. Au besoin, le personnel de l'hôtel leur prête le nécessaire.
Carlton Hubkeppie les rejoint dès que possible et, sans desserrer les dents, emprunte un chemin escarpé à flanc de montagne. Il refuse de donner le moindre détail, se contentant de lâcher que « certaines choses sont si étranges qu'on ne peut les expliquer. Mieux vaut les montrer pour ne pas passer pour un dément. »
Une demi-heure de marche silencieuse plus tard, les investigateurs débouchent sur un plateau étroit où scintille un petit lac magnifique, aux eaux d'une pureté absolue. On leur a désigné ce lac comme étant *Crystal Lake*.
L'endroit est d'une beauté à couper le souffle, mais c'est tout autre chose qui cause un émoi chez les visiteurs : la présence dans l'eau de trois wagons de chemin de fer. L'un, dressé comme un totem, se dessine à la surface de l'onde, vers le centre du lac. Les deux autres, sur leurs roues, émergent du lac dont ils semblent avoir surgi et reposent sur la berge.

Bienvenue dans l'Orient-Express
Atteindre le wagon immergé demande quelques efforts. Le lac n'est pas profond mais l'eau est glaciale et le train est presque au milieu de l'étendue. Le gardien peut demander un test de **Nager** pour atteindre la rame. Les deux autres wagons sont facilement atteignables, bien que partiellement sous l'eau. Une fois qu'ils se sont rapprochés, les investigateurs peuvent glaner les informations suivantes :
Les deux rames partiellement émergées sont en excellent état. Concernant le wagon dressé au milieu du lac, il est dans un état impeccable, mis à part un choc qui a tordu la plateforme. Un test de **Mécanique** permet de déterminer que les dégâts sont dus à une chute d'une grande hauteur.
Le wagon semble, si l'on se fie à l'agencement intérieur et aux inscriptions diverses, appartenir au mythique train européen connu sous le nom d'Orient-Express. Si des investigateurs ont pris part à la campagne *Terreur sur l'Orient-Express*, ils reconnaissent sans peine le train.
Un test de **Trouver Objet Caché** permet de remarquer un élément singulier : à l'intérieur de la rame, tout paraît étrangement lisse, sans vie. La rame semble en fait ne jamais avoir été utilisée (ce qui est exact).

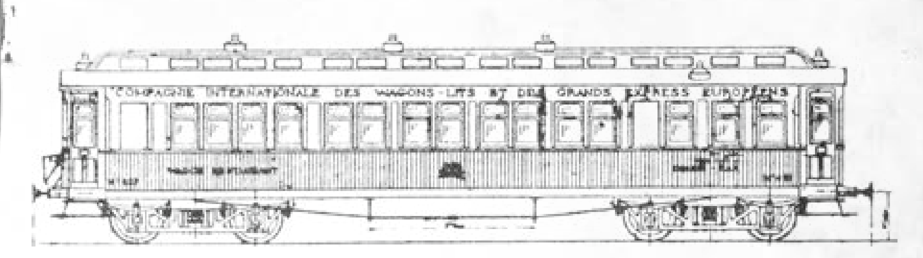
Il n'y a aucun voyageur dans le train, et aucun effet personnel. La rame est tout à fait déserte (Stare n'ayant vu l'Orient-Express que sur papier, il l'a rêvé ainsi).
Les wagons semblent reposer dans le lac depuis quelques jours à peine. Hubkeppie indiquera qu'il est passé à proximité de ce lac avec Malcolm la semaine précédente et que le train ne s'y trouvait pas. Il n'a pas remarqué de passage d'avion dans la région, les reliefs étant généralement évités par les pilotes. De toute façon, il est fort improbable qu'un avion ait été capable de transporter une charge aussi lourde.

Si les investigateurs, en se basant sur la chute censée s'être produite, tentent de rejoindre un point plus élevé, ils peuvent gravir un nouvel escarpement rocheux pour atteindre un autre lac, plus large et plus sombre, surplombant la région depuis un étroit plateau. Autour du lac peuvent être repérées des traces d'activité humaine, vestiges de feu de camp et restes de civière. Il est également possible de dénicher des signes gravés dans la pierre (test de **Trouver Objet Caché**) à quelque distance des bords du lac. Ce sont des représentations laissées là par Old Joe (voir plus loin).
De l'autre côté du plateau, il est possible de discerner de la fumée qui monte du village des Indiens Mihams.

Au final, quels que soient les moyens d'investigation classique mobilisés, les investigateurs se heurteront à une absence d'explication. Le train ne semble pas avoir été acheminé par voie de terre, et l'un des wagons semble avoir chuté d'une grande hauteur tandis que les autres paraissent avoir surgi du lac. Gageons que ce mystère plongera les joueurs dans la perplexité et leur coûtera 0/1D3 points de SAN.



L'Orient-Express
Les wagons de l'Orient-Express sont reconnaissables entre mille, avec leur teinte bleue ornée de dorures ouvragées. L'intérieur est d'un luxe éblouissant, et les investigateurs pourront accéder à deux wagons-lits confortables et à un wagon-restaurant aux parois lambrissées, à la vaisselle luxueuse, mais à l'atmosphère étrangement aseptisée.



Tandis qu'ils observent les environs, les investigateurs ressentent l'impression tenace d'être épiés. Un test de **Trouver Objet Caché** réussi leur permet de discerner, cachés dans les feuillages, des dizaines d'engoulevents qui les fixent en silence. S'ils s'approchent des oiseaux, ces derniers restent immobiles, même s'ils sont pris pour cible.



Un évènement étrange

Où un évènement particulier jette un froid sur la bonne humeur générale.

L'apparition d'Old Joe

Cet événement survient lors d'une soirée précédant celle de l'inauguration. Par défaut, nous considérerons qu'elle se déroule la veille, mais le gardien peut modifier ce déroulement s'il le souhaite.

Tandis que la plupart des invités sont déjà présents, un bal bat son plein dans la salle de réception, au rythme suave de la voix chaude de Max Dorner, un crooner à la mode. Les verres sont remplis et vidés frénétiquement, et les conversations vont bon train.



Pendant que les convives s'agitent, un visage difforme apparaît subrepticement à la fenêtre de la salle de réception.

Les investigateurs peuvent effectuer un test de **Trouver Objet Caché extrême**. Ceux qui réussissent seront témoins de cette apparition. Les autres devront se contenter de témoignages.

Que les investigateurs réussissent le test ou non, ils entendent un cri de terreur suraigu poussé par une femme corpulente (Mrs Mohavy, femme de banquier), qui indique avoir vu « un visage difforme, un monstre des bois, aux yeux vicieux et cruels, etc. ».

Le visage est effectivement effrayant. Blafard et maigre, aux grands yeux exorbités, c'est celui de Old Joe Travell, le vieux trappeur, un ancien ami de Jebediah Stare. Venu observer les nouveaux arrivants, il n'a pu résister à la tentation de jeter un coup d'œil furtif à l'intérieur, ne pensant pas être remarqué. Il prend la fuite dès que le cri est poussé et ne pourra être rattrapé dans la nuit.

Le reste de la soirée est riche en hypothèses et affabulations sur la nature exacte de cette apparition.

Parmi les plus récurrentes : un Indien, une bête des bois, le fantôme du vieux Jeb, un assassin qui se cache dans les bois, un détraqué sexuel (explication préférée de Mrs Mohavy, qui l'a bien vu la reluquer). Suite à cette apparition, Malcolm renforce la surveillance des environs.

À la poursuite d'Old Joe

Il est possible que les investigateurs souhaitent retrouver la piste du vieil homme, dont les traces peuvent être observées sous la fenêtre de l'hôtel où le visage est apparu.

Retrouver Old Joe n'est pas une tâche facile, tant le vieux trappeur connaît comme sa poche la région. Être témoin des événements étranges survenus ces derniers jours n'a fait qu'accentuer sa sénilité, et il se mure à présent dans un comportement paranoïaque.

Old Joe vit dans une vieille cabane de rondins édifiée au cœur de la forêt, dans une petite clairière où coule un ruisseau d'eau claire. L'édifice, autrefois une construction robuste, part à présent en lambeaux, et sa toiture est déjà en partie effondrée.

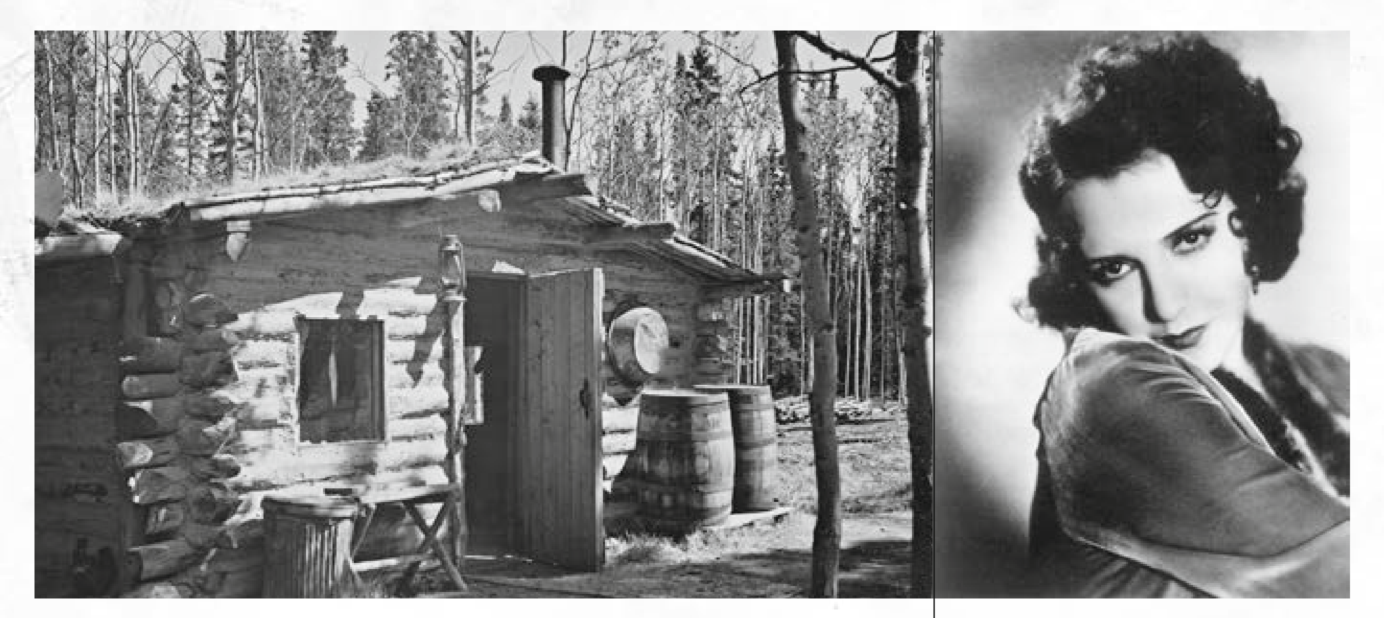
Retrouver les traces du vieil homme demande une réussite à un test de **Pister** et une marche d'environ une heure à partir du Lakeview Hotel. Bien qu'il passe beaucoup de temps dans les bois, à parler aux engoulevents et à gratter dans la terre en maugréant des paroles en dialecte indien, Old Joe revient quotidiennement à sa cabane pour s'occuper de son chien. Ce dernier, un vieux berger au poil gris, est depuis quelques jours paralysé de l'arrière-train, et déjà contaminé par les mouches. Old Joe ne peut se résoudre à éliminer son vieux camarade qui finit ses jours dans une puanteur ignoble de chairs nécrosées, d'urine et d'excréments.

Si les investigateurs approchent de la cabane sans précaution particulière, Old Joe décampe à toutes jambes vers les arbres. Affaibli, il ne devrait pas être trop difficile à rattraper pour un investigateur un tant soit peu sportif. Le vieux trappeur, s'il est maîtrisé, pousse des hurlements stridents, et se débat tant et plus jusqu'à ce que ses forces déclinent. Alors, il se calme soudain et, prostré, il affichera un sourire triste.

Les étranges figures d'Old Joe

Si les investigateurs fouillent la cabane d'Old Joe, ils repèrent dans un coin, près de la paillasse du vieil homme, un étrange assemblement de pierres posé sur une pierre plate noircie au charbon de bois. La couleur des pierres ne laisse aucun doute : c'est de l'or. La disposition des quelque trente pépites forme une silhouette humaine naïvement représentée. On distingue toutefois un élément curieux : des éclats de mica ont été disposés sur le front de l'homme représenté, formant une chevelure sommaire. Ou une couronne.

C'est la forme onirique de Jebediah Stare qu'Old Joe a représentée. Le vieux trappeur a maintes fois assisté, caché, aux passages des Indiens entre le monde réel et celui, onirique, créé par l'Octocéphale voilé. La vision de cette forme semblant surgir de l'obscurité a



profondément troublé Old Joe, qui en a disséminé diverses représentations dans la forêt et dans certaines grottes des environs. Les investigateurs pourront être amenés à en découvrir certaines.

***Note :** Certains joueurs rompus aux histoires du Mythe de Cthulhu pourraient être tentés de rapprocher cette représentation à celle du Roi en Jaune, une figure bien connue du Mythe. Bien entendu, cette ressemblance n'est qu'une fausse piste destinée à égarer les joueurs vétérans.*

Carcasssss

Si les investigateurs parviennent à se rendre sympathiques pour Old Joe, en lui offrant de la nourriture par exemple, ou, mieux encore, en s'occupant de son chien, le vieil homme ouvre de grands yeux exorbités et murmure des paroles inintelligibles mais qui semblent profondément amicales. Interrogé sur la figure d'or qu'il a dessinée, il se fend d'un large sourire édenté et hoche doucement la tête. Si les investigateurs lui demandent où il a été témoin de cette « apparition », il désigne d'un doigt squelettique la figure puis l'air ambiant. Ses propos ne sont qu'un mélange de syllabes marmonnées, que l'esprit même du vieil homme est bien incapable d'associer à un sens quelconque.

Toutefois, un test de **Psychologie** réussi, associé à quelques heures passées avec le vieil homme, amène Old Joe à se détendre, voire à se montrer particulièrement amical. Si ce lien est établi, il amène les investigateurs près d'un lac haut perché, le *Star Lake (Lac aux Étoiles)*, sur un promontoire rocheux qui surplombe l'étendue de l'onde. Là, les investigateurs découvrent une scène à couper le souffle. Sur près de quatre mètres carrés, Old Joe a représenté, par un assemblement de pierres de couleurs et tailles variables, la forme dorée déjà observée dans la cabane. En outre, en arrière-plan, les investigateurs pourront observer les contours de ce qui semble être une cité aux hautes tours et aux couleurs chatoyantes.

Visiblement fier de son œuvre, Old Joe s'assoit alors devant, tourné vers le lac, avant de chuchoter un unique mot, rauque, qui sonne comme *Carcasss* ou *Carcosss*.

Face aux investigateurs, le Lac aux Étoiles est d'une froide quiétude. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet aux investigateurs de ressentir un sourd malaise dans ces lieux. Une présence semble les observer. Une réussite spéciale permet de déterminer l'origine de ce mal-être : tout autour des rives du lac, des centaines d'engoulevents sont perchés dans les arbres, silencieux. L'endroit entier est plongé dans un silence de mort.

***Note :** Cette représentation d'Awin-Dezah et le nom prononcé par Old Joe pourraient laisser penser à des joueurs aguerris qu'il est ici fait référence à Carcosa, la mythique cité d'Hastur. En fait, c'est tout simplement à Carcassonne, la cité française, qu'Old Joe pense. Jebediah lui a maintes fois, du temps de leur complicité, parlé de cette ville médiévale et montré des croquis de son architecture. Aussi le vieux trappeur a-t-il fait le lien assez naturellement. Mais, coïncidence, les sonorités proches de Carcassonne et Carcosa, surtout dans la bouche d'un vieillard sénile, peuvent laisser planer la confusion.*
À moins qu'il n'existe aucune coïncidence.

EMMA O'RIODAN

Femme fatale à la mémoire courte

Emma est la nièce de Jebediah Stare et par conséquent la cousine de James, le propriétaire des lieux. Beauté fatale, elle avait embrassé une carrière de chanteuse lorsqu'elle fut remarquée par Ed O'Riodan. Après avoir fui sa compagnie, elle a finalement épousé ce truand maniéré et a même relégué au fond de sa mémoire le fait que son mari soit responsable de la mort de Jeb.

Elle est à présent une grande dame de la société californienne, qui chante encore à l'occasion si on l'en prie très assidûment. Vénale et sans remords, elle adule son époux mais le dessert parfois par son manque de discernement. Si les investigateurs passent du temps avec elle, Emma est bien capable de leur raconter la scène tragique qui s'est déroulée deux ans auparavant.

Compétences particulières :

Arts et métiers (chant)	80 % (40/16)
Charme	75 % (38/15)
Oublier les souvenirs désagréables	95 % (48/19)

L'inauguration

Où tout bascule.

Une cérémonie émouvante

L'inauguration de l'hôtel est une grande fête mondaine où s'entremêlent musique, alcool et discussions superficielles. Elle se déroule en grande pompe dans l'immense salle de réception boisée de l'hôtel, en présence de tous les convives.

James Stare ouvre la soirée par un discours aussi court que maladroit, l'homme d'affaires n'étant visiblement pas un orateur très qualifié, en dépit de ses aptitudes politiques. Il rend toutefois un hommage appuyé à son père, pour lequel il avait manifestement une grande admiration, ce qui déclenche une salve d'applaudissements liée à la sincérité du jeune homme.

Celui-ci procède ensuite à l'ouverture des portes du Salon Jebediah, une grande pièce à la décoration rustique dans laquelle sont disposés les affaires personnelles de Jebediah Stare et divers objets issus des voyages du vieil





homme (pour une description du Salon Jebediah, voir plus loin).
La soirée s'installe et prend des accents de fête hollywoodienne. La Prohibition est joyeusement ignorée, et le tumulte ambiant résonne dans la vallée.
Personne ne perçoit l'approche feutrée des soldats du Boucher de Galway.

Soirée mortelle
Ces événements se déroulent lors de la soirée de l'inauguration, au moment qui convient le mieux au gardien, qui devrait toutefois laisser aux joueurs la possibilité de rencontrer les PNJ principaux de l'histoire, même brièvement.
Ed O'Riodan, depuis son arrivée aux côtés d'Emma, n'est pas parvenu à mettre la main sur le moindre indice lié aux contrées du rêve, et il commence à être sérieusement frustré.
De son côté, Kelly a opéré un rapprochement de ses troupes, stationnées à quelques miles de l'hôtel, lourdement armées. Il a éliminé par des tirs chirurgicaux les sentinelles de Malcolm placées à l'entrée de la vallée, et condamné le passage en positionnant un véhicule en travers de la piste.
Ed O'Riodan a pris le temps d'identifier les hommes de la sécurité de l'hôtel ainsi que les personnes potentiellement dangereuses. Si les investigateurs n'ont pas pris de précautions particulières, ils peuvent se trouver sur cette liste.

Finalement, Ed O'Riodan et Kelly passent à l'action. Les soldats de l'IRA pénètrent dans l'hôtel et neutralisent les hommes armés. Ils revendiquent ouvertement leur action, qu'ils présentent comme un acte politique fort (et non comme une simple moisson de fonds).
La situation devient dramatique lorsque le shérif Lyle tente de s'interposer et se fait abattre par l'un des hommes de Kelly. Ce dernier boucle alors tout le monde dans la salle de réception et commence sa moisson de bijoux et autres liquidités. De loin en loin, une flambée de violence l'embrase, qui peut aller jusqu'à une scène de torture horrible au vu et au su de tous.
O'Riodan se lance quant à lui dans une fouille minutieuse de la maison, qui dure deux jours au maximum. Passée cette limite, Ed décide de ranger les histoires du vieux Jeb au chapitre des impasses et reprend la route de la côte.

En fonction des relations qu'ils ont pu nouer avec Ed (ou sa femme), les investigateurs se verront accorder un traitement spécial, voire même des attentions qui sembleront incongrues (une couverture, une bouteille de whisky, quelques cigarettes, un coup de botte dans le foie…).

Actions des investigateurs
Il est souhaitable que le gardien donne la possibilité aux investigateurs de réagir à l'irruption des gangsters. Peu avant l'attaque, Carlton Hubkeppie leur demande une entrevue dans son bureau pour faire un point sur l'affaire. De là, ils peuvent entrevoir l'un des hommes du gang approcher, arme au poing, ou simplement entendre ce qui se passe et observer la scène de loin. Dès les premiers éclats de voix, Carlton se rue à l'extérieur, laissant les investigateurs dans son office. Ces derniers peuvent alors prendre la fuite par la fenêtre et gagner le couvert des arbres. Si le gardien le souhaite, cela peut se faire sous le feu nourri d'une mitraillette Thompson.

Il est possible que les personnages tentent de s'interposer lorsque la situation se met à déraper. Ce n'est pas réellement une bonne idée d'affronter les membres du gang Kelly, qui font irruption en nombre élevé à bord de leurs voitures rutilantes. Ces hommes sont des brutes, et ils n'hésiteront pas à se mettre à plusieurs pour maîtriser un velléitaire.
Kelly abat lui-même un client de l'hôtel trop bruyant, ce qui réduit tout le monde au silence. Si l'un des investigateurs s'est présenté comme appartenant aux forces de l'ordre, il est désarmé en priorité et malmené un peu plus que les autres. D'évidence, les assaillants sont bien renseignés sur les occupants.

O'Riodan est décidé, mais lui n'est pas un assassin sadique. Il désire simplement trouver ce pour quoi il est venu, et ne laissera personne entraver son chemin.

OLD JOE

Vieux trappeur terrifié

Old Joe est un vieux trappeur à l'âge incertain (au moins 70 ans), qui a longtemps travaillé pour Jeb Stare avant qu'une querelle ne les éloigne.
Anciennement robuste et infatigable, le vieil homme n'est plus que l'ombre de lui-même. Émacié à l'extrême, les joues hâves et les yeux protubérants, il s'enfonce progressivement dans la sénilité. N'étant plus capable de chasser, il ne doit sa survie qu'à des gestes d'amitié des Indiens Mihams, qui l'ont pris en pitié.
Lorsqu'il a jeté un coup d'œil dans la salle de réception, il a reconnu Ed O'Riodan qu'il avait vu rosser Jeb Stare quelques années auparavant.
Convaincu que le truand est revenu pour le faire disparaître, il se terre dès lors dans les bois et le retrouver ne sera pas chose aisée.

Compétences particulières :

Assembler des cailloux	60 % (30/12)
Marmonner des choses inintelligibles	95 % (48/19)
Se terrer dans les bois	95 % (48/19)



EDWARD O'RIODAN

Gangster ayant du style

Edward « Le Druide » est un gangster de la pègre de San Francisco. Irlandais de souche et fier de ses origines, il s'est intéressé très tôt à l'héritage des druides de la Verte Erin, et poursuit une quête personnelle : l'accès à la bibliothèque mythique de Celaeno, dans les contrées du rêve.
N'ayant jamais pu accéder à cet endroit merveilleux, Ed a développé une obsession maladive pour tout ce qui a trait aux rêves.
C'est par ailleurs un homme qui a du style, au visage d'ange, toujours tiré à quatre épingles.
D'un naturel charmeur, il a une préférence marquée pour les méthodes douces.
Toutefois, lorsque la violence prend possession de lui, il se révèle d'une sauvagerie et d'une cruauté sans limites. En outre, il maîtrise un sortilège puissant qui lui permet d'invoquer des créatures chasseresses particulièrement redoutables, les « 27 Traqueurs ».

Points de vie : 13
Santé Mentale : 0

Compétences :

Armes de poing	55 % (28/11), 1D10
Baratin	80 % (40/16)
Mythe de Cthulhu	15 % (8/3)
Savoir-vivre	50 % (25/10)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)

Néanmoins, Kelly lui échappe complètement et laisse, au fur et à mesure que la situation devient critique, sa folie meurtrière prendre le dessus. Il ne compte pas laisser quiconque vivant derrière lui, et si les investigateurs ne parviennent pas à l'arrêter, il donnera l'ordre à ses hommes d'incendier l'hôtel et tous ses occupants quand la vallée commencera à s'effondrer. Il n'empêche qu'il se trouvera prisonnier de la vallée comme les autres.

Ambiance

Cet épisode devrait être l'un des points d'orgue du scénario, un moment de stress intense pour les joueurs confrontés à une force entraînée et supérieure en nombre.
Jouez sur le côté froid et méthodique d'Ed O'Riodan, en opposition à la folie de Kelly et la sourde brutalité des hommes de main.
Si les joueurs ont précédemment échafaudé des théories fantastiques sur l'endroit, ils devraient être frappés de plein fouet par cette flambée de violence tout à fait conventionnelle !

Rêveries

Où l'on étudie les perturbations oniriques qui agitent le monde réel.

Les dérangements de l'esprit de Jebediah Stare à l'intérieur de la sphère onirique vont s'accélérer à l'approche de l'inauguration et particulièrement avec l'arrivée des Irlandais dans la vallée, notamment celle de son assassin, Edward O'Riodan.
Ces dérangements prennent la forme de rêves et cauchemars matérialisés dans le monde onirique d'Awin-Dezah mais si incohérents ou dangereux qu'ils sont envoyés par Pan' Iw dans le monde réel de façon anarchique.
Par ailleurs, aussi longtemps que la présence de son assassin se prolonge dans la vallée, Stare se refuse à ouvrir volontairement le portail des rêves. Des Indiens malades voient approcher la mort sans que leur porte de sortie ne s'ouvre.

Voici quelques exemples d'événements pouvant se produire durant l'enquête des investigateurs et les moyens de les gérer. Le gardien peut utiliser tout ou partie de ces pistes, en veillant à conserver mystère et rythme autour de son scénario. L'apparition de l'Orient-Express fut un premier élément. Ce qui suit obéit au même illogisme.

L'attaque des remparts

Jebediah Stare a toujours voué une passion pour l'architecture et l'histoire. Lors de son unique périple en Europe, deux éléments l'ont particulièrement marqué : la cité médiévale de Carcassonne et la ligne de chemin de fer de l'Orient-Express.
Carcassonne a toujours occupé une place particulière dans la vie de Stare, passionné par les travaux de l'architecte Viollet-le-Duc, et c'est assez naturellement que sa matérialisation urbaine onirique a pris en grande partie la forme de la cité médiévale, dont les remparts massifs symbolisaient jusqu'à présent la quiétude et la sécurité qui structuraient l'esprit du rêveur.
Sa mort terrestre a fissuré cette muraille. Ce symbole de sa psyché est à présent mis à mal, en même temps que son équilibre mental s'effrite. Aussi, dans ses constructions oniriques, matérialisées par l'Octocéphale voilé, imagine-t-il sa cité attaquée comme elle le fut au temps des cathares. Soumise à un bombardement effroyable de boulets de catapultes et de feux grégeois, la cité s'est vue menacée de destruction avant que Pan' Iw ne propulse cet élément perturbateur dans le monde réel afin de sauvegarder son terrain d'expérimentations.
Le bruit des boulets est entendu plusieurs lieues à la ronde. Surgissant dans l'air de manière totalement anarchique, les énormes masses de pierre s'écrasent sur la forêt, dans les roches, au milieu des lacs. Tandis que



LE GANG KELLY

Brutes sans style

Les hommes de Kelly sont des brutes disciplinées, sans imagination mais également sans défaut particulier dans la fonction qu'ils occupent. Tous sont d'origine irlandaise, membres de l'IRA, et déterminés comme de bons soldats. Certains d'entre eux vivent tout de même assez mal les flambées de violence gratuite de Kelly, et seraient prêts à laisser tomber leur chef en cas de situation critique.

Impact : +2
Points de vie : 14

Combat :
Corps à corps 70 % (35/14), 1D3 + Impact
Armes de poing 60 % (30/12), 1D10+2 (E) (pistolet automatique cal. 45) ou
Mitraillettes 60 % (30/12), 1D10+2 (E) (Thompson)

Le Lakeview Hotel

Bâtisse majestueuse nichée au cœur des montagnes, en territoire indien, le Lakeview Hotel est plus qu'un hôtel luxueux. C'est l'un des acteurs de ce scénario. Son architecture, son passé, ses contrastes sont autant de facettes que les investigateurs seront amenés à découvrir avant que l'action ne commence vraiment. Il convient d'insister sur l'impression que l'hôtel dégage au premier abord : le contraste entre les annexes et le bâtiment principal, héritage du grand *lodge* de Jebediah Stare, a été atténué par le travail des architectes, mais reste néanmoins palpable dès la porte de la réception franchie. L'édifice, bâti suivant des principes basés sur la solidité et le charme, privilégie les panneaux boisés, les toiles blanches réfléchissant la lumière et les grandes baies vitrées ouvrant sur la formidable chaîne de montagnes qui entoure l'endroit et le magnifique lac qui s'étend devant l'hôtel.

La bâtisse principale

C'est dans cette partie que devraient prendre place la plupart des interactions. De dimensions généreuses, la salle de réception présente un haut plafond où la charpente a été laissée visible.

Des lustres sont régulièrement suspendus, ornés de lourdes bougies qui accentuent la rusticité et le charme romantique de l'endroit.

Le sol a été paré d'un parquet de bois ciré, interrompu çà et là par d'épais tapis aux couleurs chaudes. Les tables de la salle de réception, rondes et simples, sont couvertes de nappes blanches rehaussées de décorations ethniques (elles ont été fabriquées par les Mihams).

En raison des nécessités de service, les cuisines et les quartiers des serveurs sont résolument proches de la salle de réception. Bien que le bruit lié à cette proximité puisse être reproché à un lieu de ce standing, elle garantit une prestation d'une rapidité surprenante.

Le Grand Salon, ouvert à tous, présente un savant mélange de bois et de pierre. L'âtre, de dimensions impressionnantes, diffuse dans la pièce une douce chaleur. Un bar a été aménagé dans un angle, proposant liqueurs et cigares aux clients masculins.

Les bâtiments annexes

Modernes mais manquant du charme rustique de la bâtisse principale, les deux ailes jouxtent le bâtiment principal et proposent des chambres tout confort, chacune dotée d'une salle de bains privative, ainsi qu'un salon à chaque étage. C'est là que les dames se réunissent habituellement pour échanger les derniers potins mondains ou jouer au whist.

Chaque étage est doté de son propre personnel, habituellement limité à une femme de chambre et un valet d'étage.

Les accès se font par l'intérieur de la bâtisse principale ou par les escaliers extérieurs qui ont été aménagés de façon à permettre aux clients de rejoindre les sentiers de promenade qui serpentent autour du lac.

Plusieurs dépendances entourent l'hôtel : chalets de bois, salle thermale, salle de sport et un autre salon de jeu.



les investigateurs y sont présents, l'un des projectiles s'écrase sur l'hôtel, réduisant plusieurs chambres à néant et causant plusieurs victimes.

Ce déchaînement de roches semble n'obéir à aucune forme de logique. Toutefois, il obéit à une fréquence qui est fonction de la menace qui pèse sur la vallée, plus particulièrement sur l'ancien refuge de Stare, devenu le Lakeview Hotel. L'irruption et les exactions des soldats de Kelly renforcent la menace et multiplient les chutes de pierres. Si les investigateurs trouvent un moyen d'atténuer la menace, la fréquence diminue.

D'autres moyens sont envisageables pour apaiser un peu le phénomène, comme puiser dans des ouvrages d'histoire des éléments symbolisant la résistance de la cité devant l'envahisseur. Cela peut prendre la forme de bannières cousues à la hâte, de manœuvres de rationnement ou d'organisation militaire, etc.

Le spectre du Druide

Le retour dans la vallée d'Edward O'Riodan marque le point le plus déstabilisant pour l'esprit de Jebediah Stare. Confronté à la présence dans le monde réel de son assassin, Stare cauchemarde son agresseur en accentuant horriblement les traits les plus abjects du jeune homme. Devenue une ombre assassine et sadique, la version rêvée d'Ed Le Druide a semé brièvement mort et souffrance dans les terres du rêve avant d'être propulsée dans le monde réel. Là, il reprend ses exactions en s'en prenant à des proies solitaires.

Dès le lendemain de l'arrivée d'Edward O'Riodan au Lakeview Hotel, quelques jours avant l'inauguration, son ombre rêvée commence ses massacres. Au rythme qui convient au gardien, des corps isolés, atrocement mutilés, sont retrouvés dans ou aux environs de l'hôtel. Une analyse des corps et un test de **Médecine** réussi permettent de déterminer que les victimes ont été frappées par un objet très tranchant. On peut repérer dans les plaies de minuscules morceaux de verre.

Si cette information est portée à la connaissance des gérants, ces derniers adoptent une attitude atterrée. Interrogés, ils sont susceptibles de révéler que le corps assassiné de



Jebediah Stare a été retrouvé à l'époque porteur de marques laissées par un tesson de bouteille brisée.

Si les investigateurs rencontrent le spectre du druide, ils se voient confrontés à la représentation du jeune Irlandais, au faciès distordu par la colère et la haine. Ses mains, en revanche, n'ont plus rien d'humain et prennent la forme de longues griffes de verre laissant derrière elles une fine poussière d'éclats de verre ensanglantés. De fait, suivre la piste de cette apparition de cauchemar n'est pas insurmontable, bien que compliqué (test de **Pister** difficile).

Le confronter physiquement est possible, mais la terreur qu'il inspire à l'esprit de Jebediah Stare en a fait une créature surnaturelle particulièrement coriace. Il est probable que les investigateurs aient à souffrir de cette confrontation.



Le spectre a néanmoins deux faiblesses naturelles. S'il est confronté au véritable Ed O'Riodan, il disparaît en s'évanouissant dans l'air, ne laissant derrière lui qu'une fine pellicule de verre pilé.

En outre, il est, comme l'était le vrai Edward lors de sa première visite dans la vallée, totalement obsédé par Emma, qu'il cherche à isoler et appréhender dès que possible. Il ne s'éloigne jamais à plus de quelques centaines de mètres de la jeune femme, ce qui peut permettre aux investigateurs de l'éviter ou de l'attirer dans un piège.

Réalité en colère

Dès les premiers éléments d'incongruité nés de la fracture de l'esprit de Jebediah Stare, et l'irruption d'éléments rêvés dans le monde réel, la réalité de la vallée de Lakeview se voit mise à mal. Cette incohérence entraîne des réactions naturelles dont le caractère dramatique est accru par le sous-sol volcanique qui s'étend sous la vallée luxuriante.

Le gardien est libre d'utiliser le crescendo de catastrophes naturelles décrit ci-après suivant le rythme qu'il souhaite donner à son scénario. Ainsi, les événements pourront s'enchaîner à grande vitesse pour entraîner les investigateurs dans une course contre la montre palpitante mais ne laissant que peu de place à la réflexion ou aux interactions, ou au contraire s'étirer dans le temps, afin de faire monter progressivement la tension par des touches savamment dosées.

Effondrement de la falaise

La seule route permettant d'accéder à la vallée serpente à flanc de falaise sur plusieurs kilomètres. Dès les premiers événements, lors de l'inauguration, la terre se met à trembler violemment. De gigantesques blocs se détachent de la paroi rocheuse et s'écrasent sur la route, précipitant celle-ci dans le vide. Tout accès est alors coupé, et il ne reste que deux possibilités pour quitter la vallée : se lancer dans de périlleuses manœuvres d'escalade ou gravir la montagne.

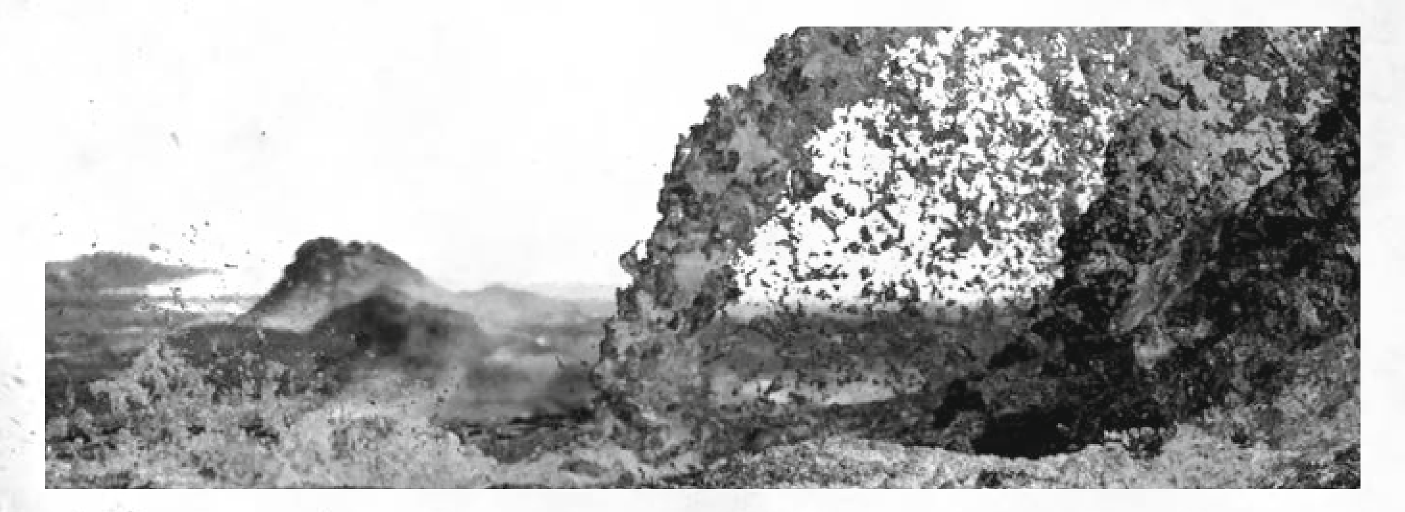
Si les investigateurs se montrent tentés par l'une ou l'autre des possibilités, ils se heurtent à l'un des événements suivants qui les poussent à rebrousser chemin.

Ouverture de cratères

Une nouvelle secousse agite la région. Des failles s'ouvrent dans le sol de façon anarchique, laissant échapper une fumée chargée de soufre. L'atmosphère en contrebas de la vallée devient létale.

Augmentation de la température ambiante

Tandis que la température oscille normalement entre -10 et 15 degrés en raison de l'altitude, la chaleur envahit peu à peu la vallée, pour culminer à plus de 50 degrés. Les investigateurs pourront se rendre compte qu'elle émane du sol. Les végétaux se racornissent, l'eau des lacs devient de plus en plus chaude et son acidité augmente. La direction de l'hôtel met ce changement sur le compte des geysers, nombreux, qui grèvent la région. Les invités, ravis de pouvoir se baigner dans un lac de montagne à 25 degrés, ne poussent pas la réflexion plus loin.







Comportements animaux anarchiques
Les animaux se font de plus en plus rares. Les oiseaux quittent la vallée en grands groupes désordonnés, tandis que les hurlements des coyotes accompagnent leur migration. D'autres animaux ont des réactions plus étranges : un troupeau de chevreuils se précipite dans le vide et s'écrase en bas d'un escarpement rocheux. Des loups se dévorent entre eux.

Éruptions de lave
Les cratères ouverts précédemment vomissent soudain des coulées de lave brûlante, qui s'étirent de toutes parts, augmentant encore la température ambiante. La vallée se retrouve plongée dans une brume opaque rendant tout déplacement extrêmement périlleux.

Explosion volcanique
La croûte terrestre s'effondre, libérant des torrents de lave qui purgent la région de toute incohérence onirique. Le Lakeview Hotel s'effondre et disparaît dans un déluge de flammes. La vie humaine est réduite en cendres en quelques minutes.



Les engoulevents

Les indigènes ont une peur effroyable des nombreux engoulevents qui donnent de la voix au cours des nuits chaudes. À les en croire, ces oiseaux sont des psychopompes qui guettent les âmes des agonisants et rythment leurs cris étranges sur le souffle haletant des malades prêts à trépasser. S'ils parviennent à saisir l'âme au moment où elle quitte le corps, ils s'envolent sans plus tarder en poussant des ricanements démoniaques.

H. P. Lovecraft

Seuls animaux à rester stoïques face à ces changements, les engoulevents tendent à affluer et à se multiplier au fur et à mesure que les événements étranges se font plus présents. Anormalement silencieux et lugubres, ils semblent observer la fin de la vie dans la région avec une indifférence troublante, voire une délectation cruelle. Aucun d'eux ne pousse aucun cri, et ils restent présents jusqu'à la fin, se laissant mourir quand la température se fait trop haute.
Quand la région entière s'effondre, enfin, un dernier cri assourdissant résonne dans toute la vallée, comme si les oiseaux se repaissaient enfin de l'âme des lieux.

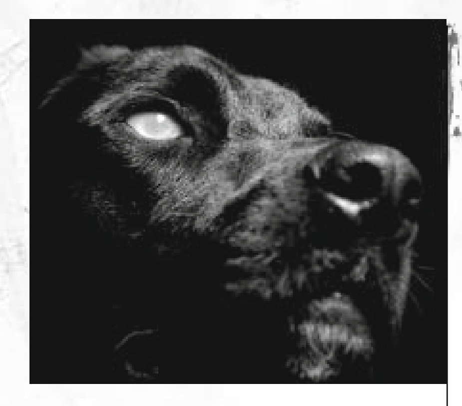
Réactions possibles des investigateurs

Certaines actions des investigateurs dans le monde réel sont susceptibles de ralentir la déliquescence de l'esprit de Jebediah Stare dans le monde onirique. Par là-même, les manifestations anarchiques dans le monde réel ralentiront. Ce faisant, les personnages pourront gagner de précieuses heures pour remonter à la source du problème.
Les pistes décrites sont parmi les plus évidentes, mais d'autres idées des joueurs pourront être valorisées.

Refuser de quitter l'hôtel
Le *lodge* de Stare, devenu le Lakeview Hotel, était le refuge de Jebediah et constitue encore le miroir de sa tour onirique. Si les investigateurs mettent en œuvre des mesures destinées à éviter la destruction des éléments « historiques » de l'hôtel, tels que le Salon Jebediah, l'esprit de son ancien propriétaire s'en verra apaisé.

Confronter les assaillants
La violence qui émane du commando de Kelly fait planer une menace tangible qui, pour ne rien arranger, a pris possession de l'ancien refuge de Jebediah, accentuant la folie de ce dernier. Si les investigateurs parviennent à éliminer ou réduire une partie de cette menace, l'esprit de l'ancien guide s'en trouvera provisoirement apaisé.
Le modus operandi de cette option est tout entier à l'appréciation du gardien et de ses joueurs. En fonction du type d'investigateur joué, cela pourra consister en un affrontement armé d'envergure, d'une guerre d'embuscade ou de manœuvres de persuasion visant à effrayer suffisamment les Irlandais pour qu'ils quittent les lieux. Néanmoins, tant que Kelly est parmi eux, il est improbable qu'ils abandonnent l'hôtel sans d'abord massacrer les témoins. Si Kelly est éliminé au préalable, ses hommes se montrent moins sanguinaires. Leur butin en poche, ils tentent de quitter la vallée. La plupart finissent broyés en bas de la gorge ou dévorés par les animaux sauvages.

Éliminer Edward O'Riodan
La présence d'Ed dans la vallée est la principale source d'émoi pour l'esprit de Jebediah. Éliminer le jeune homme est un moyen efficace de ralentir la désagrégation des lieux. Encore faut-il savoir qu'il est l'assassin.
Qui plus est, Edward a lié un groupe de créatures effroyables à sa personne : les « 27 Traqueurs ». Ces serviteurs inférieurs sont des bêtes sombres ressemblant à des chiens, à la peau suintante, semblables à des amas de goudron au sein desquels on ne distingue que deux yeux blancs.
Ed utilise ces créatures pour suivre divers protagonistes de l'histoire, dont il est informé des actes et déplacements en temps réel par l'intermédiaire de son traqueur.



LES TRAQUEURS

FOR	10
CON	50
DEX	70
TAI	40
IN	40
POU	40

Bondir	80 % (40/16)
Courir longtemps	95 % (48/19)
Traquer une proie	80 % (40/16)

Les traqueurs ne combattent pas et ne peuvent être éliminés, sauf en tuant leur invocateur. Ils ne peuvent traverser la lumière et sont cantonnés à l'ombre.

À moins qu'ils ne prennent des précautions infinies, les investigateurs se verront suivis par l'une de ces entités, qui passe d'ombre en ombre sans pouvoir être repérée.

Éliminer Edward ne suffit pas, en tout état de cause, à sauver la région. L'esprit de Jebediah est irrémédiablement perdu, et seule une action de l'Octocéphale voilé peut encore éviter l'anéantissement de la vallée.

Traces de rêves

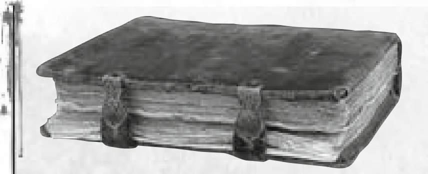
Où les investigateurs remontent la piste des rêves.

Le Salon Jebediah

Le Salon Jebediah constitue au sein du Lakeview Hotel un écrin désuet qui résonne comme une ode d'un fils à son père disparu. De dimensions modestes, il ressemble de prime abord à un musée naturaliste dédié à la vie sauvage. On y trouve, pêle-mêle, un ensemble d'objets plus ou moins précieux : pépites d'or, têtes d'animaux empaillées, vieux arcs et fusils, photographies y côtoient des blagues à tabac, de vieux calumets rongés par les ans, des parures de plumes ou des besaces de cuir à l'odeur tenace.

Près de l'âtre de pierre s'étend également un rayonnage de bibliothèque où végète un nombre conséquent d'ouvrages. Si les investigateurs s'y intéressent, ils remarquent une collection exceptionnelle consacrée à l'architecture médiévale, aux conditions de vie des Indiens d'Amérique, aux civilisations moyen-orientales (en particulier un superbe carnet de croquis représentant Bagdad), et divers récits d'exploration, dont les carnets de l'expédition Lewis et Clark. Des traités de botanique, de zoologie et de géologie sont également disponibles. Si les investigateurs, mus par la force de l'habitude, recherchent des ouvrages occultes, un test réussi de **Bibliothèque** permet de dénicher un vieil exemplaire délabré des *Révélations de Gla'aki* (très incomplet). La réussite à un test de **Trouver Objet Caché majeur** permet en outre de dénicher un petit carnet à la couverture de cuir orangé, intitulé sobrement *L'Errance du Voyageur rêvant*.

En outre, dans le tiroir d'un grand bureau de bois noir, fermé à clé (James Stare possède la clé), se trouve un fascicule très complet sur le train Orient-Express. Au vu de l'état d'usure du livret, il semble avoir été consulté très régulièrement.



L'Errance du Voyageur rêvant
version terrestre

Perte de Santé Mentale : 1D4
Gain de Mythe : +1/+3 %
Mythe de Cthulhu : 12 %
Étude : 6 heures
Sortilèges conseillés : *aucun*

L'Errance du Voyageur rêvant

Ce récit fragmentaire, écrit par un rêveur anonyme, décrit le périple onirique de ce dernier, et sa visite à la bibliothèque de Celaeno, dans les contrées du rêve. Après un début cohérent, cette visite fait basculer le carnet dans un méli-mélo de signes et phrases qui semblent de prime abord sans queue ni tête. Les investigateurs réalisent assez facilement, de par la variation de style, que le passage a été recopié d'après un autre ouvrage. La

Tandis que les sables du désert semblaient emplir mon esprit fatigué, m'apparut celui que les langues oubliées désignent sous le nom de Pan'lw et dont il est fait mention comme étant l'Octocéphale voilé. Mirage fugitif, il semblait adopter la forme d'une gigantesque méduse translucide, aux reflets dorés. Surmontant ses longs filaments parcourus de veinules émeraude, qui ondulaient paisiblement, une masse ressemblant à un agglutinement de cerveaux aux veines luisantes palpitait doucement. Des chuintements s'échappaient de ce corps à la fois gracile et terrifiant. Mais est-ce là ma vision personnelle de cette entité ? Pan'lw communiqua à travers une forme de télépathie intrusive, envoyant des informations d'une complexité capable de dérouter l'esprit humain insuffisamment préparé à le rencontrer. Mon apprentissage magique s'avéra à peine suffisant pour supporter le lien que le Dieu Ancien tissa brièvement avec moi, et j'ignore encore qui a mis fin à cette étrange symbiose.

Document 1 – Extrait de L'Errance du Voyageur rêvant

différence d'écriture laisse à penser que cette copie a été réalisée à la hâte ou dans une situation d'inconfort physique ou psychologique importante.

Un passage semble cependant avoir bénéficié d'un soin particulier. Il fournit des informations essentielles sur une divinité désignée sous le nom d'Octocéphale voilé. Les éléments fournis sont insuffisants pour entrer en contact avec elle depuis des terres du rêve, mais ils permettent de se faire une idée sur cette créature du rêve.
Même si les investigateurs sont des rêveurs chevronnés, ils échoueront à contacter la divinité depuis les contrées du rêve. En effet, l'Octocéphale voilé est tout entier dédié à l'espace onirique qu'il a créé en conjonction avec Jebediah Stare et ne saurait se laisser distraire par un autre appel, aussi magique soit-il.

L'ouvrage est une transcription effectuée par Jebediah Stare de la version qu'il a pu compulser dans la grande bibliothèque de Celaeno. Cette dernière contenait le sortilège permettant de contacter l'Octocéphale voilé, mais Jebediah garde cette formule par-devers lui, dans sa tour spiralée.



Les Mihams

Les Mihams constituent une tribu réduite issue de la nation sioux. Leur nombre, autrefois conséquent, a diminué comme peau de chagrin depuis l'arrivée des blancs dans la région. Quand les investigateurs posent le pied dans les Rocheuses, la tribu ne compte plus qu'une cinquantaine de membres. Établis dans un village de tepees sédentaire, les Indiens ont appris à se montrer méfiants à l'égard de l'homme blanc, et depuis la mort de Jebediah Stare, ils ont coupé le lien avec les visiteurs de Lakeview. Malgré ces réserves, les Mihams sont des gens paisibles et attachés à l'hospitalité. Les investigateurs pourront assister, si le gardien le souhaite, au spectacle désolant de la civilisation dans ce qu'elle a de plus pernicieux. En effet, une excursion est organisée durant le séjour pour les invités du Lakeview Hotel, durant laquelle une nuée de citadins riches et irrespectueux déferlera sur le village, achetant pour quelques dollars ou en échange d'une bouteille d'alcool tapis, broderies et autres pièces d'artisanat, voire faveurs sexuelles. Un photographe, spécialement affrété, complétera le tableau en figeant dans des postures grotesques des starlettes et acteurs faisant mine de combattre l'horrible sauvage des montagnes. Si les investigateurs ne rentrent pas dans cette pantomime, et plus encore s'ils s'y opposent, le chamane de la tribu ne manque pas de le remarquer.

Les investigateurs peuvent réaliser, s'ils passent quelques heures dans le village indien, qu'un petit nombre de sa population souffre de divers maux. Un test de **Médecine** permet de déterminer que de nombreux cas de variole sont avérés, et que cette maladie est susceptible de décimer la tribu sous peu. En outre, les investigateurs peuvent réaliser que le village est largement surdimensionné par rapport à la population totale. Le nombre de tentes laisse à penser qu'une population dix fois plus importante vivait là.
En se donnant la peine de chercher, les investigateurs peuvent retrouver, dans les hauteurs des monts environnants, le site sacré accueillant les dépouilles des Indiens décédés. Curieusement, un faible nombre de cadavres récents s'y trouve. Un examen de ces corps, qui implique de violer une sépulture, montre que les trois corps les plus récents sont morts d'accidents ou de morts violentes (choc au crâne, enfoncement des côtes, coups de griffes d'un ours). De fait, ils n'ont pas pu être acheminés jusqu'à Awin-Dezah et ont reçu une sépulture traditionnelle.



Le Chamane Sage-qui-chante-au-vent
Le chamane des Mihams est un homme d'une cinquantaine d'années, à la peau parcheminée qu'il frotte en permanence avec de la graisse animale puisée dans un bol de terre à ses côtés. Pour peu qu'ils montrent un minimum de respect, il accueille les investigateurs dans son tepee et leur propose de fumer tout en se régalant d'un délicieux ragoût de cerf. Il refuse toute proposition d'alcool, et se montre courroucé si on insiste.
Sage-qui-chante-au-vent était un ami intime de Jebediah, et a facilité le projet de l'homme blanc dès lors qu'il a compris que son peuple était voué à l'extinction. Pour lui, les terres rêvées d'Awin-Dezah sont la représentation de ce que les Indiens nomment les terres de chasse, le paradis des braves. Toutefois, il a pour le moment refusé de s'y rendre avec l'intégralité des membres restants de la tribu, arguant que l'homme doit vivre sa vie terrestre avec courage avant d'être accueilli dignement dans les terres de chasse.
Le chamane se méfie des blancs, plus encore depuis l'arrivée en masse du troupeau tapageur qui s'est installé en villégiature au Lakeview Hotel.
Les événements liés à l'accentuation de la folie de la version rêvée de Jebediah Stare ne cessent de l'inquiéter, et il n'a plus reçu la visite de son ami depuis des jours. Il craint que les terres de chasse ne soient menacées et, dans le doute, il rejette la faute sur les blancs.
Les investigateurs devront le convaincre qu'ils en savent assez sur les motivations de Jebediah et sur le destin tragique des Mihams pour que le chamane leur livre des informations sur les méandres mystiques qui agitent la vallée de Lakeview. Ses paroles sont toujours prononcées avec la plus grande solennité et on sent la prudence et la sagesse qui émanent de chaque phrase. Il parle volontiers par métaphores et par images, si bien qu'il

ne sera pas aisé pour les investigateurs de se faire une idée précise sur ce qui se trouve de l'autre côté.
Pour lui, les terres de chasse sont un lieu sacré qu'il serait vain de tenter de figer dans une description.

Accéder aux terres du rêve

À moins que le gardien en décide autrement, il sera nécessaire, pour sauver la vallée, que les investigateurs pénètrent dans l'espace créé pour Jebediah Stare par l'Octocéphale voilé. Bien que de nombreux moyens soient disponibles pour obtenir des informations sur cette bulle rêvée, les possibilités d'y entrer restent quant à elles bien plus restreintes. En effet, seules deux personnes de la vallée peuvent ouvrir sciemment la porte des rêves : Jebediah Stare, qui déclenche l'ouverture, et le chamane de la tribu des Mihams, qui peut appeler le Jebediah des rêves quand cela est nécessaire. Or, gagner la confiance de l'un des deux n'est pas chose aisée, surtout en ce qui concerne l'ancien trappeur dont l'esprit n'apparaît que sporadiquement dans le monde réel.

Voyage en rêverie

Le meilleur moyen d'attirer l'attention de Jebediah Stare consiste à « entrer dans ses rêveries », sans toutefois donner l'impression que l'on constitue un danger pour sa sécurité. Jebediah Stare était un homme altruiste et curieux, avide de connaissances, et il nourrissait de son vivant suffisamment de passions pour que les investigateurs disposent de savoirs qui l'intéressent. Le gardien trouvera ci-après quelques pistes parmi les plus plausibles, mais il convient de ne pas s'y limiter et récompenser les joueurs qui sont force de proposition, pour peu que leurs hypothèses soient justes.

Passion pour l'Orient-Express : si les investigateurs montrent un intérêt pour le train, voire s'ils entreprennent de remettre le wagon en état, l'esprit de Jebediah Stare fera son apparition à l'intérieur du compartiment. La forme spectrale semblera alors se comporter comme un simple voyageur, tentant de sympathiser avec les autres occupants de la rame. Si les investigateurs font mine de rentrer dans son jeu, c'est un Jebediah Stare rassuré et ravi de trouver des personnes avec lesquelles partager sa passion qui les laissera contempler les murailles d'Awin-Dezah. S'ils font mention devant lui de sa nature spectrale ou de sa folie, l'esprit se fermera à toute conversation et disparaîtra. Si les investigateurs décident de passer du temps à bord d'une rame, en particulier la nuit, il existe une chance non négligeable qu'ils voient soudain défiler devant leurs yeux ébahis le paysage enchanteur d'Awin-Dezah. S'ils descendent alors du train, ils se retrouvent au large des remparts de la cité rêvée. Le train, quant à lui, échouera à se matérialiser et sa présence fugitive ne manquera pas d'attirer l'attention de l'Octocéphale voilé, qui sera dès lors moins enclin à collaborer avec les investigateurs.

Passion pour l'architecture : la passion de Jebediah Stare pour l'architecture peut être exploitée de différentes manières. Là encore, l'imagination des joueurs est décisive. Parmi les possibilités, nous pouvons imaginer que les investigateurs décident de construire une maquette d'un édifice en se servant des informations contenues dans les ouvrages du Salon Jebediah ou encore de fortifier le Lakeview Hotel d'une façon ou d'une autre. Stare apparaît alors, prodiguant félicitations, critiques ou conseils amicaux en fonction du comportement des investigateurs. Au final, il pourra leur permettre de passer dans son univers onirique pour y contempler sa propre création.



Terreur sourde d'O'Riodan : l'esprit de Stare ressent la présence d'Edward O'Riodan dans la vallée, et cette menace tend à aggraver rapidement sa folie et à le pousser à se cloîtrer dans sa forteresse illusoire. Aussi longtemps qu'Ed O'Riodan sera présent et libre, Jebediah Stare ne fera que de courtes apparitions, et jamais à proximité du jeune Irlandais. Si les investigateurs parviennent à neutraliser O'Riodan avant que celui-ci ne pénètre dans les terres d'Awin-Dezah, l'esprit de Stare sera apaisé et ses apparitions se referont plus régulières. Il ouvrira de nouveau le passage pour accueillir des Indiens malades dans son refuge.

Amour paternel : bien que très différent de son fils, homme d'affaires citadin versé dans la finance, Jebediah Stare ne l'en aime pas moins d'un amour sincère. Bien que James l'ignore encore, Jebediah a modelé l'esprit de son fils pour que celui-ci, un jour, puisse accéder aux contrées du rêve. James s'est parfois aventuré, timidement, dans ces terres fabuleuses, mais son esprit cartésien est un frein majeur à ses interactions. Il hésite à parler de ces visions étranges qui parsèment ses nuits, mais si les investigateurs parviennent à gagner totalement sa confiance, il leur confie que les rêves se sont accentués depuis son arrivée dans la vallée, et qu'il est contraint de consommer de puissantes doses de somnifère pour les annihiler. Si les investigateurs le gagnent à leur cause, James Stare peut accéder sans effort à Awin-Dezah et y faire pénétrer ses alliés.

Peuple en péril

Conscient que sa dépouille terrestre n'était pas immortelle, Jebediah Stare s'est très vite convaincu qu'il était nécessaire de trouver un allié capable de guider les Indiens s'il venait à lui arriver malheur. C'est tout naturellement que son choix s'est porté sur le chamane de la tribu amie des Mihams. Ce dernier, une fois passées les réticences, se vit confier les éléments de rituel susceptibles d'entrouvrir la porte des terres de chasse. Toutefois, actuellement, la folie de Jebediah, au-delà de ne pas ouvrir la porte des rêves, a volontairement verrouillé celle-ci. Le chamane, malgré ses essais, a multiplié



les échecs et tente depuis d'envoyer des signaux de détresse à son allié des rêves, tandis que certains Indiens dépérissent. Le chamane est un être d'une grande sagesse et il voit Awin-Dezah comme un espace sacré, dans lequel ne se rendent que ceux dont la vie terrestre a été digne d'éloges. Malgré sa curiosité sur ce qui se trouve de l'autre côté du seuil, le chamane ne se risquerait pas à le franchir avant que son heure ne vienne. Aussi, donner accès à des étrangers à ce lieu symbolique nécessitera de la part des investigateurs des trésors de persuasion et de patience. Plusieurs éléments peuvent faciliter la tâche des investigateurs :

Protéger la tribu des intrus blancs : les fêtards gorgés d'alcool ne montrent généralement que peu de respect pour les « sauvages » et se plaisent à les humilier ou les exploiter. Si les investigateurs empêchent les débordements, ils s'attirent la confiance du chamane qui les voit dès lors comme de bons esprits.

Ralentir la destruction de la vallée : le chamane ressent les remous qui agitent la vallée entière et sent la fin proche. Il s'apprête à les affronter sans peur, mais si les actions des investigateurs ralentissent la destruction, il reconnaît leur connexion avec la nature.

Soigner les Indiens : Stare restant absent aussi longtemps qu'Ed O'Riodan est dans la vallée, un investigateur médecin pourrait faire gagner de précieuses heures à des Indiens malades.

S'ils gagnent sa confiance, le chamane permettra aux investigateurs, au cours d'une courte cérémonie rituelle, de faire passer un message à Jebediah Stare. Gageons que les investigateurs trouveront les arguments pour atténuer la peur du rêveur ou lui faire saisir brièvement les implications de son isolement.

Le passage

Si les investigateurs parviennent à s'attirer les bonnes grâces de Jebediah Stare ou de Sage-qui-chante-au-vent, le passage qui relie la vallée de Lakeview au monde onirique d'Awin-Dezah peut être ouvert. Les personnages se voient convier en bordure du lac la nuit tombée, et il leur est conseillé de laisser derrière eux tout artefact mécanique récent avant de pénétrer dans les eaux glacées du lac jusqu'à mi-mollet. Dans les eaux du lac où se reflète la pâle lumière de la lune à travers la brume, les investigateurs voient progressivement apparaître les contours irisés d'une cité fortifiée aux hautes tours. Les eaux du lac prennent alors une teinte dorée de plus en plus intense, qui irradie d'une lumière si forte que les investigateurs sont forcés de clore leurs paupières. Ils sentent alors l'eau du lac se réchauffer, jusqu'à devenir un sable d'une finesse exquise, d'une couleur or sans tache. Quand leurs yeux s'ouvrent de nouveau, c'est Awin-Dezah qui se déploie devant eux.

Awin-Dezah

Où les investigateurs découvrent un monde enchanteur et sans doute condamné.

Découverte d'Awin-Dezah

Awin-Dezah est le nom donné par les Indiens Mihams au refuge onirique créé par le pouvoir de l'Octocéphale voilé. Dans leur langage, ce mot se rapproche de ce que l'on désigne généralement sous le terme de terres de chasses éternelles. Bien que très proche par bien des côtés des contrées du rêve dans son fonctionnement, Awin-Dezah ne fait pas partie de ces dernières et n'évolue qu'à travers le prisme que constitue son créateur. Cet espace limité se présente comme un disque plat, flottant hors du temps et de l'espace, au milieu d'un ciel d'une blancheur aveuglante. Sa surface semble constituée d'un sable couleur or, mais sitôt que l'on balaye quelques centimètres d'épaisseur, on aboutit à une sorte de roche laiteuse, blafarde et palpitante, où saillent çà et là des veinules noirâtres. Si un marcheur obstiné venait à s'éloigner trop de la ville qui occupe le centre du cercle, il atteindrait en une journée à peine le bord d'Awin-Dezah. Là, confronté au vide entropique, il perdrait instantanément la raison.

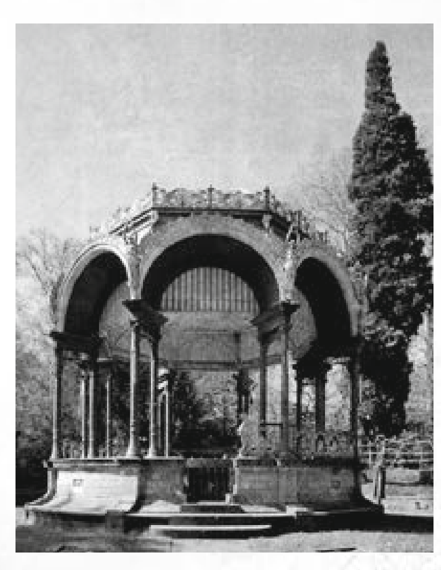
Au centre de la cité se trouve une tour cyclopéenne, dont la structure est vrillée comme une racine noueuse. Elle s'élève vers les cieux à une hauteur vertigineuse, mais s'enfonce également dans le sol, telle une racine transperçant le disque. Réapparaissant de l'autre côté, elle se dissout progressivement pour rejoindre la réalité cosmique de l'Octocéphale voilé.

L'arrivée

Dès leur passage dans la porte des rêves de Jebediah Stare, les investigateurs se matérialiseront dans l'espace onirique, au sein d'un bosquet d'arbres majestueux, rappelant de grands cèdres au feuillage fourni. Ils perdent toutefois 1/1D6 points de SAN.

L'endroit où ils se trouvent rappelle par sa forme un kiosque à musique. Construit en bois blanc, il comporte un dôme ouvragé soutenu par une série de colonnes doriques rehaussées de dorures d'une finesse exquise.

Autour du kiosque se trouve une placette pavée et déserte, bercée par le bruit régulier d'un ruisseau d'eau claire qui semble naître sous le kiosque.



Awin-Dezah et les contrées

Bien que ne faisant pas partie intégrante des contrées du rêve, le monde d'Awin-Dezah en partage certaines caractéristiques, en particulier au niveau de la transformation des objets qui transitent d'un monde à l'autre.
La différence principale avec les contrées est que le monde tout entier et tout ce qui s'y crée est lié à l'esprit d'un unique rêveur, Jebediah Stare. Si la représentation onirique de ce dernier vient à être détruite, le monde commence à s'effriter et à tomber en poussière dorée avant de s'évanouir dans les limbes. Inutile de signaler que si les investigateurs sont confrontés à ce cas de figure, ils devront faire face à un problème épineux...

Sitôt matérialisés dans la gloriette, les investigateurs réaliseront que les vêtements et objets qu'ils portaient sur eux dans le monde réel se sont métamorphosés en objets archaïques : les vêtements, bien qu'ayant conservé l'élégance qu'ils arboraient, sont constitués à présent de tissus naturels et sont d'une blancheur immaculée.

Les objets se sont quant à eux transformés pour acquérir une fonction similaire, mais dans une version médiévale (une lampe torche deviendra une torche ou une lanterne, un carnet de notes deviendra un rouleau de parchemin, etc.). Les objets très modernes seront convertis en ustensiles étranges, mais d'aspect toujours archaïque.

Dès lors qu'ils quitteront le bosquet, les investigateurs poseront les yeux sur la seule cité d'Awin-Dezah. Ceux qui possèdent de vagues notions d'**Histoire** ou d'**Archéologie** identifieront immédiatement une réplique extraordinaire de la cité de Carcassonne, rénovée par l'architecte Viollet-le-Duc, dont les murs auraient été blanchis comme par magie, et transposée dans un monde des Mille et Une Nuits. Des bannières aux couleurs chatoyantes flottent paresseusement le long des murs, tandis que des oiseaux aux plumages multicolores volettent autour des tours crénelées. Des grappes de fruits étranges, gorgés de jus, flottent dans l'air, abreuvant ceux qui souhaitent les cueillir au vol. Des chats au pelage bariolé observent les humains qui s'affairent.

Marcher jusqu'à la ville ne prend que quelques minutes. En dépit du paysage désertique, il ne règne dans la région aucune chaleur particulière, et une douce brise chargée de senteurs souffle mollement.

La cité apparaît au premier abord comme raisonnablement peuplée, le nombre d'enfants étant d'évidence très élevé. La population arbore les traits caractéristiques des Indiens d'Amérique, tout en adoptant des tenues inspirées des contes des Mille et Une Nuits. Il règne à l'intérieur des murs une atmosphère unique, mélange de vie médiévale d'Europe du Moyen Âge, de vie traditionnelle indienne et de scènes et décors tout droit sortis de la vie d'une Bagdad fantasmée.

Les habitants ne tardent pas à dévisager les nouveaux arrivants avec une curiosité teintée d'inquiétude. Certains portent la main à leur coutelas courbe, et certains rentrent précipitamment dans leurs maisons et en ferment les portes. L'atmosphère est particulièrement calme, voire lugubre. Les visages trahissent une inquiétude qui transparaît partout dans les rues.

S'ils ont été acceptés par Jebediah Stare grâce à leurs actions dans le monde réel, les investigateurs sont abordés après quelques minutes passées dans la cité par un grand engoulevent au plumage doré, qui vole en stationnaire devant eux en les fixant avec intensité. Les personnages pourront observer, un peu partout dans la ville, dissimulés dans les recoins sombres, d'autres engoulevents, noirs de jais, qui épient leurs faits et gestes. Les oiseaux symbolisent à la fois la créativité de rêveur de Jebediah (pour les oiseaux merveilleux) et sa perte de contrôle (pour les engoulevents sombres).

L'engoulevent volette ensuite autour des investigateurs et semble désireux de les conduire vers la spire centrale de la cité.

Si les investigateurs sont arrivés ici par le biais du chamane Miham, ils devront trouver par eux-mêmes l'endroit où se trouve la version rêvée de Jebediah, mais cela ne devrait pas se révéler trop compliqué.

La spire du rêveur

La demeure de Stare dépareille au milieu des bâtisses de la cité. Elle prend la forme d'une gigantesque tour spiralée étroite, tout d'un bloc, semblant constituée d'os. On y accède par une double porte gravée de signes, et on pénètre alors dans ce qui constitue la base de la tour creuse, un espace circulaire sur le sol duquel sont gravés d'innombrables symboles n'appartenant à aucune langue connue. Fixer ces symboles longuement entraîne une impression de malaise et de vertige. Les gravures font partie du sortilège permettant de contacter Pan' Iw. En les fixant trop longtemps, un spectateur serait amené à contempler le reflet flou de l'Octocéphale voilé et à en ressentir l'extrême complexité. S'il ne coupe pas volontairement ce lien, il entre alors en connexion involontaire avec les esprits multiples de l'entité et se perd dans leurs méandres pour errer dans les terres du rêve sans espoir de retour (perte de SAN : 2/2D10).
Depuis la base, un escalier en colimaçon collé aux parois de la tour permet de la gravir. Ses dimensions sont spectaculaires, mais il est difficile pour les investigateurs de les estimer. Plus ils auront rassemblé d'éléments sur Jebediah Stare, plus la montée des marches semble aisée. Dans le cas contraire, la marche vers le sommet est éreintante.
Tout le long de l'escalier, les investigateurs peuvent remarquer, tracées sur les murs, des inscriptions très perturbantes. S'ils ont mis la main sur *L'Errance du Voyageur rêvant,* ils réalisent que c'est là sa reproduction, répétée inlassablement sur la pierre. S'ils étudient un tant soit peu le texte, ils peuvent réaliser que celui-ci est toutefois bien plus développé que la version qu'ils ont tenue entre leurs mains. Ils retrouvent ainsi les symboles gravés sur le sol de la tour.



Arrivés au sommet, les investigateurs se voient offrir une vue des plus déroutantes. La cité s'étend à leurs pieds, tandis que tout autour, une grande étendue de sable s'étale jusqu'à ce qui semble être la bordure du monde. Tel un gigantesque sablier, le sol du monde se déverse dans le vide, tandis que tout autour scintillent des milliers d'étoiles qui illuminent un ciel d'encre.
Un homme est seul au sommet. Il a visiblement les traits d'un Occidental, bien que sa peau parcheminée soit hâlée. Vêtu simplement, il semble jouir d'une bonne santé au vu de ses mouvements vifs et précis.
Devant lui, sur une table immaculée, se trouve une généreuse collation, constituée de denrées pour la plupart inconnues des investigateurs.
L'homme les invite à s'asseoir et leur énumère les différents mets tout en tirant régulièrement sur sa longue pipe de bois noir, qui exhale d'élégantes volutes de fumée.
Quiconque aura pénétré dans le Salon Jebediah reconnaîtra avec stupéfaction le visage du vieil homme. Si on l'appelle par son nom terrestre, il arbore un sourire triste avant de prononcer avec soin :
« *Celui qui porte ce nom n'est plus. Mon nom est Am Phanar.* »

Le reste de la scène dépend essentiellement du comportement des investigateurs à l'égard du maître des lieux. Les réflexions et réactions de ce dernier sont parfois judicieuses, souvent incohérentes. Il passe de l'hébétude absolue à la frénésie incontrôlable et utilise, s'il se sent menacé, ses capacités de rêveur pour se défendre. Dans ce domaine, ses capacités sont quasiment illimitées.
Le principal motif d'inquiétude de Jebediah Stare est le retour d'Edward O'Riodan. Si les investigateurs abordent le sujet, le vieil homme entre dans une rage folle, accusant les investigateurs d'être les « éclaireurs du démon aux mains de verre, venus pour le tromper et guider leur maître vers sa création ». Si les investigateurs évitent le sujet, Jebediah n'en sera que plus suspicieux, et arrivera à la même conclusion.
L'esprit de Jebediah Stare bascule alors totalement dans la folie, sans espoir de retour.

Quelques minutes plus tard, l'engoulevent messager viendra annoncer l'arrivée aux portes de la cité du démon aux mains de verre. Le monde d'Awin-Dezah, sa création, commence alors à s'effriter. En commençant par les bords du disque, l'univers onirique se disloque sous les yeux d'une population inerte, et se disperse aux quatre vents sous forme



de poussière dorée, qui rejoint les étoiles des rêves.
La dernière chose à être absorbée sera la tour spiralée. Si les investigateurs ne parviennent pas à sauver la situation, celle-ci se désagrégera en commençant par son sommet. Avant d'être à leur tour engloutis, les investigateurs contempleront fugitivement l'Octocéphale voilé s'éloigner dans un tumulte de voiles graciles.

Le kiosque, quant à lui, luit d'une lueur surnaturelle. Le portail est ouvert définitivement, et il est possible pendant quelques minutes de l'emprunter pour rejoindre le monde réel. Le chemin inverse est bien entendu possible, et c'est celui-ci qu'a emprunté Ed O'Riodan.

L'Octocéphale voilé

L'un des seuls espoirs possibles pour les investigateurs est de rassembler les éléments du sortilège gravé sur les murs de la tour spiralée de Jebediah et d'aller à la rencontre de celui qui a donné naissance à ce monde : Pan' Iw.
Le sortilège, grâce aux éléments facilitateurs placés par Jebediah Stare, est assez aisé à comprendre et mettre en place. Une simple lecture des éléments et un test réussi de **Langue (anglais)** permettent d'en saisir le fonctionnement et les nuances.
Une fois ces détails appréhendés, fixer les symboles n'a plus du tout le même effet. Ces derniers semblent en effet s'estomper pour laisser place à un escalier en colimaçon descendant dans la continuité de celui qui amène au sommet de la tour. Si les investigateurs empruntent l'escalier, ils pénètrent dans l'essence de Pan' Iw et commencent à ressentir sa réalité complexe (perte de SAN : 3/1D10).
L'Octocéphale fait passer dans l'esprit des visiteurs un kaléidoscope d'idées et d'images collectées depuis les rêves de ceux que l'entité a côtoyés. Les investigateurs ressentent alors un enchaînement de séquences d'une beauté sans égale ou de cauchemars effroyables. Ils revivent en particulier, avec une sensation de réalisme saisissant, les souvenirs et rêves marquants de Jebediah Stare (y compris sa mort) et trouvent sans doute de nombreuses réponses aux questions qu'ils pouvaient se poser.
Plus ils descendent dans les entrailles de la tour, plus ils sentent qu'ils entrent dans une relation poussée avec le dieu d'Awin-Dezah.
Celui-ci les laisse appréhender la situation, et répond, en passant par des circonvolutions improbables, à leurs interrogations.

Chaque question qu'un investigateur pose à l'Octocéphale voilé le rapproche du fonctionnement absurde de l'entité et coûte 1/1D6 points de SAN.

Les investigateurs devraient alors comprendre l'horrible réalité d'Awin-Dezah : l'existence de ce monde est liée à l'esprit en perdition de Jebediah Stare.

Confrontation

L'arrivée des investigateurs et les craintes liées à leur présence par Jebediah Stare ont créé une opportunité inespérée pour Ed O'Riodan. La raison détruite du vieil homme a ouvert définitivement le portail des rêves dans le monde réel. Sautant sur l'occasion, Edward s'est rué dans le passage localisé par ses traqueurs, espérant déboucher dans les contrées du rêve tant convoitées.
O'Riodan fait irruption dans le kiosque, accompagné d'un nombre d'hommes de main qui sera fonction des actions préalables des investigateurs. Il tente une approche en douceur, mais se heurte rapidement aux habitants d'Awin-Dezah. Tandis que ses hommes bataillent, Le Druide tente de

se faufiler vers la tour, qu'il pense être la bibliothèque occulte tant espérée. Sa déception se mue en rage lorsqu'il réalise son erreur, et il verse alors dans un délire meurtrier qu'il dirige contre le maître des lieux. Celui-ci, voyant ressurgir dans son refuge son assassin, entre dans une prostration destructrice et ne rêve que d'une chose : en finir.
Awin-Dezah s'effrite de plus en plus rapidement.

Sauvetage

Les possibilités des investigateurs, à compter du moment où ils ont appréhendé les mystères du fonctionnement de l'univers rêvé, sont assez nombreuses.
Ce sont sans doute les décisions des personnages qui vont déterminer l'issue de ce scénario, qui de fait propose un final relativement ouvert.

Les options développées dans ce chapitre ne sont que des possibilités, parmi les plus plausibles, qui peuvent clore cette aventure. Le gardien peut y ajouter des éléments de son invention. Là encore, les joueurs peuvent se révéler force de proposition.

Sauver la vallée

Neutraliser O'Riodan est une nécessité absolue, que cela soit définitivement ou par contention.
Maintenir un contact entre Jebediah et le monde réel à travers son fils, James, permet une « passation » susceptible de sauver Awin-Dezah. Si son fils vient régulièrement visiter Awin-Dezah, et l'enseigne à ses propres enfants, Jebediah est assuré de garder un contact avec la réalité à travers sa descendance pendant de nombreuses générations, et ainsi de sauvegarder l'existence de son univers. Encore faut-il que James accepte de demeurer dans la vallée, ce qui signifie la fin de ses différentes carrières.
Fermer définitivement le portail en convainquant les Indiens de tous s'y rendre. Il faut alors convaincre leur chamane de servir de lien entre le Dieu Ancien et l'univers créé en éliminant Jebediah et son esprit dément.
Convaincre l'Octocéphale voilé d'abandonner son projet et de mettre fin à l'univers d'Awin-Dezah. Cela signifie toutefois condamner tous les Indiens qui y vivent actuellement.
Remplacer Jebediah à la tête d'Awin-Dezah. Après tout, un investigateur peut également se sacrifier pour demeurer dans l'univers rêvé et prendre le relais du rêveur. La vie éternelle est une récompense tentante.

Conclusion

Si les investigateurs parviennent à sauvegarder ou clore le monde d'Awin-Dezah, leurs ennuis ne sont peut-être pas tout à fait terminés. En effet, les désordres naturels dans la vallée sont peut-être en cours et ne se calmeront pas instantanément. Comment échapper à la nature en colère ?

En outre, si les investigateurs ne s'en sont pas occupés en amont, Kelly et certains de ses hommes seront sans doute encore présents. Et pas franchement d'humeur à négocier.

Comment éviter un carnage ?

Si les investigateurs sont parvenus à remettre un soupçon d'harmonie à la tête d'Awin-Dezah, par le biais de Jeb Stare, de son fils ou d'un membre de leur groupe, ils peuvent assister à la matérialisation d'un rêve capable de les sortir de là. Un pont immense, une montgolfière gigantesque, ou un autre moyen de transport surgira de nulle part pour les emporter.

Récompenses

Les investigateurs sortiront sans aucun doute meurtris dans leur esprit et leur chair de cette aventure. Ils auront toutefois eu l'occasion de nouer des contacts parmi les figures les plus influentes de leur temps, ce qui générera un bonus de +10 ou +20 en **Crédit** (à moduler selon leurs actions).

De plus, leur passage dans le monde des rêves implique un bonus de +5 en **Mythe de Cthulhu** et l'obtention de la compétence **Rêver** à hauteur de 5 ou 10 %.

Enfin, s'ils avaient été engagés par Carlton Hubkeppie, une somme conséquente leur sera versée, et une chambre du Lakeview Hotel (si toutefois la vallée n'a pas été détruite) leur sera accessible à vie.

Mais il y a tout de même plus de chances que la vallée de Lakeview, agitée par des remous naturels, se vide de toute population, hormis quelques engoulevents, et reste associée dans les mémoires à la sauvagerie et à la mort.





Aide de jeu

Messages d'outre-tombe

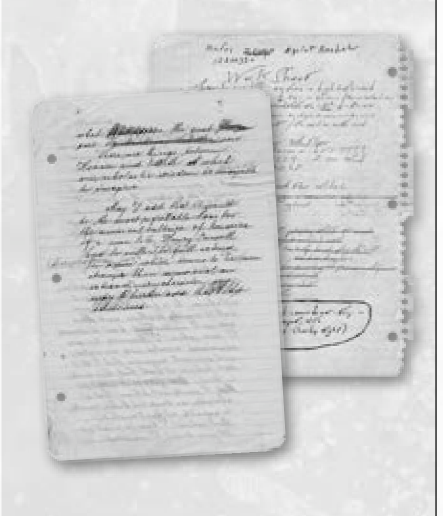
Une aide de jeu par Tristan Lhomme

À quoi ça sert ?

Tel qu'il est rédigé, ce système ne se prête pas à la « transmission d'urgence », telle qu'elle est pratiquée dans beaucoup de campagnes. Rédiger ses souvenirs prend du temps et exige un minimum de recul, choses que les survivants trouvent plus facilement après avoir couru aux quatre coins du monde pour déjouer les plans d'un culte diabolique que dans le feu de l'action.

En revanche, il fonctionne pour :

- *Passer d'un investigateur à l'autre au sein d'une même époque. C'est exactement ce qui arrive au narrateur de* ***L'Appel de Cthulhu*** *lorsqu'il consulte les papiers de son oncle, après le décès de ce dernier.*
- *Passer d'un investigateur à l'autre entre les époques. Il n'y a que trente ans entre les années 1890 et les années 1920. L'écart est juste assez important pour justifier une transmission écrite, et assez faible pour que certaines pistes soient encore exploitables… même si, bien sûr, beaucoup de témoins seront morts ou peu désireux de parler. Par ailleurs, rien n'empêche un personnage des années 2010 de découvrir un carnet ayant appartenu à son arrière-grand-père… ou, pourquoi pas, une pile de notes tapées à la machine dans les années 1980.*



Introduction

Une bonne part des nouvelles de Lovecraft tournent autour de la transmission du savoir. ***L'Appel de Cthulhu*** est un collage de témoignages recueillis par le narrateur. *Par-delà les montagnes hallucinées* et *Dans l'abîme du temps* sont des récits, rédigés par des témoins qui ont eu la chance de survivre à une rencontre avec des entités indicibles. Multiplier les exemples serait facile.

L'Appel de Cthulhu – le jeu – ne s'est jamais posé la question de la transmission des connaissances accumulées par les investigateurs. Les malheureux mènent des vies éphémères, pleines de combats désespérés contre des sectateurs ou pire, ponctuées d'explosions de dynamite et de séjours dans des asiles d'aliénés. Et apparemment, les rares qui vivent assez âgés pour prendre leur retraite n'écrivent jamais leurs mémoires. Cette aide de jeu propose un système permettant une telle transmission. Elle permet de donner à un investigateur débutant quelques pistes pour se lancer, et offre aux vétérans la satisfaction de laisser quelque chose derrière eux… même s'ils savent au fond d'eux-mêmes que ce faisant, ils condamnent leurs futurs lecteurs à mort.

Héritage empoisonné

Pour l'investigateur, rédiger ses souvenirs est tout simple : il lui suffit de prendre un carnet, une plume et du temps. Pour le joueur, c'est un peu différent : il va avoir un peu de calcul à faire et des décisions à prendre.

Étape 1 : les points de rédaction

Si vous interrogez un investigateur qui a survécu assez longtemps pour écrire ses mémoires, il vous dira que trois choses sont importantes : ce qu'il a vu, ce qu'il a compris, et le nombre de fois où il est allé sur le terrain.

En clair, les points de **rédaction**, ou PR, se calculent à partir de son score en **Mythe de Cthulhu**, de son score en **Occultisme** et du nombre d'aventures qu'il a vécues. Le **Mythe** représente la réalité du cosmos, l'**Occultisme** ses efforts pour la faire rentrer dans un système de pensée acceptable, et le nombre d'aventures son expérience pratique. Bien sûr, les sciences occultes classiques ne sont qu'occasionnellement utiles pour comprendre la réalité de l'univers. Elles ont donc moins de valeur que le Mythe.

La formule de calcul des points de rédaction est :

(Mythe de Cthulhu + [Occultisme/2] + nombre d'aventures)/10, arrondi à l'entier supérieur.

Exemple

La carrière d'investigateur de Jean de Martigny commence dans les tranchées. Elle se poursuit à Paris après la guerre, jusqu'à cette terrible nuit de 1928 qui lui vaudra un séjour à Charenton. À sa sortie, en 1930, Jean est à peu près remis. Il décide de coucher ses aventures sur le papier. Il a accumulé un respectable 20 % en Mythe de Cthulhu, 60 % en Occultisme, et il a vécu cinq aventures au cours de ses dix années de « carrière ». Cela lui accorde (20 + [60/2] + 5)/10 points de rédaction, soit 55/10, autrement 5,5 points, arrondis à 6.

Variables

- **La compétence secondaire.** L'Occultisme a été choisi par défaut, parce que de nombreux héros lovecraftiens s'y réfèrent et parce que cela fonctionne bien dans la plupart des cadres de campagne. Mais un prêtre pourrait aussi bien baser son manuscrit sur sa compétence **Théologie**, ou un savant sur une compétence scientifique. Libre au joueur et au Gardien de décider ensemble de la compétence qui exprime le mieux la vision du monde du personnage. Si aucune compétence intellectuelle ne correspond, remplacez [compétence/2] par [ÉDU/4]. Le document sera très terre à terre, et risque fort de ressembler au *Manuscrit trouvé dans une maison déserte*, de Robert Bloch.
- **Formules alternatives.** Libre à vous d'estimer que la division par 10 est excessive, et d'octroyer davantage de points. Si vous jouez « pulp », une simple division par 5 est envisageable… et même conseillée !
- **Création collective.** Il est tout à fait possible d'imaginer un *groupe* rédigeant le compte rendu de ses aventures et enfermant le résultat dans une vieille malle, à l'usage des générations futures. Dans ce cas, le calcul des points de rédaction obéit à une règle un peu différente : chaque joueur calcule ses PR comme d'habitude, mais on n'utilise *que* la valeur la plus élevée, en y ajoutant 1 point par membre du groupe. Si Jean de Martigny s'était fait aider par deux compagnons d'armes, et en supposant que ses 6 points soient le meilleur résultat, il aurait eu 9 points à dépenser (6 + 1 par membre du groupe). L'attribution des points de rédaction peut se faire par consensus, ou chaque joueur peut dépenser une fraction du budget (3 points par joueur, par exemple)… Notez que la *mise en forme* du manuscrit sera l'œuvre d'un seul personnage.

Étape 2 : le contenu

Le joueur peut maintenant dépenser ses points comme bon lui semble dans les catégories suivantes. Il n'existe aucun minimum ou restriction autres que celles données plus bas. En revanche, le Gardien peut intervenir pour guider les choix, en fonction de l'utilité qu'il prévoit de donner au manuscrit (« pas la peine d'y mettre des contacts, il va rester dans un coffre-fort pendant soixante ans… »).

Mythe de Cthulhu

Un point de **rédaction** par point de **Mythe de Cthulhu**. Il va de soi qu'un personnage ne peut pas transmettre davantage de points qu'il n'en possède.

Sorts

Deux points de **rédaction** par sort. Le rédacteur est limité aux sorts qu'il connaît, et ne peut pas en mettre davantage que de points en **Mythe de Cthulhu**.

- **Règle optionnelle : coûts variables**. Si vous le souhaitez, vous pouvez décider que les sorts ont des coûts différenciés. Un point de **rédaction** permet de coucher sur le papier un sort mineur, parfois non lié au Mythe. Deux points conviennent aux enchantements, aux sortilèges offensifs, aux invocations et aux contrôles de créatures et aux sorts de contact avec les Grands Anciens. Enfin, trois points sont nécessaires pour transcrire les effroyables rites d'appel des Grands Anciens.

Amorce

Un point de **rédaction** par **amorce**. Une amorce est une information qui peut servir à lancer un futur scénario. C'est une piste oubliée dans la chaleur du moment, un sectateur connu qui est passé entre les mailles du filet, une bizarrerie sur laquelle l'investigateur n'a jamais eu le temps d'enquêter, etc. Si le joueur n'y consacre pas de points, ces informations sont présentes, mais périmées.

« En 1922, j'ai enquêté sur le culte d'un dieu-éléphant satanique. Ses adeptes se réunissaient dans un hôtel particulier parisien, dont voici l'adresse… »

Contacts

Un point de **Rédaction** par **contact**. Un contact est un personnage non-joueur qui peut servir de source d'information dans un futur scénario. Si le joueur n'y consacre pas de points, les contacts mentionnés dans le manuscrit sont morts ou introuvables.

« Il y a des choses que je n'ose pas écrire, mais mon vieil ami le major McTavish, autrefois de la police coloniale birmane, en sait long sur ce culte. »

Ennemis

Un point de **rédaction** par **ennemi**. Un ennemi est un ancien adversaire qui se tient prêt à croiser le fer avec un nouvel investigateur une fois qu'il aura lu le manuscrit. La plupart des ennemis n'attendent pas à l'arrière-plan, prêts à bondir à l'instant où le personnage repose le livre. Il faudra faire un effort pour entrer dans leur champ de vision. Si le joueur n'y consacre pas de points, l'investigateur n'avait plus d'ennemis en vie, ou il a évité de donner des informations trop précises à leur sujet.

« Le culte est présidé par un Chinois qui se fait appeler le Mandarin millénaire. Je sais que des tueurs à son service me surveillent encore. Prenez garde à lui ! »

Ressources

Un point de **rédaction** investi en **ressources** rapporte 100 £ / 1 000 $ / 10 000 €, selon les époques. Cet argent, mis de côté par le rédacteur, est disponible après la lecture du manuscrit.

« Je glisse dans ce carnet la clé qui ouvre le coffre 531 de la succursale parisienne du Crédit municipal de Lausanne. Vous y trouverez trois lingots d'or, saisis lors de notre raid sur le repaire du culte. Dépensez-les pour continuer la lutte ! »

Compétence

Un point de **rédaction** rapporte une « coche » dans n'importe quelle compétence, au choix du rédacteur. Il peut s'agir d'informations abstraites ou extrêmement concrètes, selon les besoins. Le joueur qui rédige les souvenirs de son personnage décide. Il aura sûrement des tas d'idées – il n'aura qu'à repenser, par exemple, à ses succès ou à ses échecs critiques pour en trouver.

« Le noyau du culte se situe dans les montagnes d'Asie du Sud-est, parmi les Tcho-tchos, une culture indigène mal connue – voici tout ce que j'ai pu découvrir à leur propos » vaut bien quelques points en **Anthropologie**.

« Voici le schéma du berceau de bois et de paille qui nous a permis de transporter la fiole de nitroglycérine jusqu'au temple » est un bon prétexte pour augmenter **Explosifs**.

« Lors de nos aventures, nous avons eu la chance d'être financés par M. Byet, l'homme d'affaires. Il a juré de nous aider si cela recommençait. Voici le numéro de sa ligne directe… » augure d'une augmentation de **Crédit**.

Exemples

Jean de Martigny se prépare à consigner ses souvenirs. Le joueur a 6 points de rédaction à dépenser.

Première version

Il décide d'en consacrer 4 au **Mythe de Cthulhu**. Ce sera un document théorique : Jean a appris une paire de sorts, mais il refuse de les coucher sur le papier. (Et même s'il l'avait voulu, il n'aurait pas pu consigner les deux, car il a déjà dépensé 4 de ses 6 points de **rédaction**, or chaque sort en coûte 2.)

Il lui reste 2 points. Le Gardien des arcanes glisse au joueur qu'il envisage de démarrer un scénario dans les années 30. Fort de cette information, le joueur décide qu'une fois qu'il aura terminé son manuscrit, il l'enverra à son neveu Raoul, une tête brûlée qui commande

un petit fort perdu au milieu du Sahara. Le joueur se voit assez bien incarner un officier de la Légion étrangère en permission, un gars jeune et solide, plus physique que ce brave Jean. Sachant que l'argent risque d'être un problème pour Raoul – l'uniforme de la Légion est beau, mais la solde est mince – il affecte l'un des points restants à des **ressources**, sous forme de valeurs déposées dans un coffre anonyme. La clé fera partie de l'envoi. Le moment venu, Raoul n'aura qu'à se servir. Le dernier point sera consacré à un petit cours d'**Histoire**, vue par le prisme du **Mythe**.

Au final, il a dépensé 4 points en **Mythe**, 1 point en **ressources** et 1 point en **compétences**, soit les 6 points dont il disposait.

Deuxième version

Bien sûr, ce n'est que l'une des très nombreuses répartitions possibles. Le joueur de Jean de Martigny aurait pu opter pour 2 points en **Mythe de Cthulhu** et deux sorts, pour (2 + [2x2]) PR. L'ouvrage aurait couvert moins de terrain, mais de manière plus spécialisée, plus pratique.

Troisième version

De Martigny aurait pu laisser complètement de côté les aspects les plus sulfureux de ses aventures (pas de points de **Mythe**). Rien ne l'empêchait de transmettre un peu d'argent à son neveu, puis de s'étendre sur l'aide apportée à ses enquêtes par l'inspecteur Pierrelot, de la Sûreté, et par Madame de Vaudreuil, qui connaît le Tout-Paris sur le bout de ses adorables doigts (deux **contacts**). Il aurait pu parler des bruits étranges que les gardiens du Jardin des plantes entendent parfois dans l'ancien enclos de Castor et Pollux, les éléphants dévorés par les Parisiens lors du siège de 1870 (une **amorce**), ainsi que de cette clairière, en forêt de Fontainebleau où, parfois, les rochers changent de place (une autre). Enfin, il aurait pu insister sur la malfaisance du lieutenant Monthiel, qui fut son adversaire lors de sa première aventure, en 1917 (un **ennemi**).

Le résultat final aurait également représenté 6 points (1 en **ressources**, 2 en **contacts**, 2 en **amorces** et 1 **ennemi**). En lisant les souvenirs de son oncle, Raoul aura l'impression qu'il a eu une vie agitée, peut-être au point de le déséquilibrer un peu, mais il ne ressentira qu'à peine le souffle de malignité cosmique qui fait vaciller l'équilibre de tant d'investigateurs…

Pourquoi écrire ?

L'écriture n'est qu'un vecteur de communication parmi d'autres. Certains « livres du Mythe » sont des morceaux de musique ou des pièces de théâtre, et prennent tous leurs effets lorsqu'ils sont représentés. On pourrait imaginer des tableaux, des photos ou des bâtiments bourrés de révélations codées… La seule chose qui y fasse obstacle est la Santé Mentale des investigateurs. Il faut arriver à 0 en SAN pour découvrir des associations symboliques assez puissantes et assez universelles pour transmettre un message complexe sans le secours de mots.

Étape 3 : la mise en forme

Il ne reste plus au personnage qu'à faire un test d'**Arts et Métiers (littérature)**, ou toute autre compétence permettant d'organiser des informations écrites de manière claire (**Journalisme** pourrait faire l'affaire, voire **Informatique** pour l'époque moderne. En revanche, **Calligraphie**, qui privilégie la forme sur le fond, ne convient pas).

La difficulté de ce test est normale. Il ne peut pas être redoublé et on ne peut pas miser de chance dessus. **Quel que soit le résultat du test, le manuscrit sera achevé.** En revanche, sa réussite ou son échec influent sur les caractéristiques de l'ouvrage, comme nous le verrons au paragraphe *Temps d'étude*.

Étape 4 : le prix à payer

Revivre ses anciennes aventures, même si c'est sur le papier, est traumatisant. Le rédacteur perd un nombre de points de SAN équivalent à ce que coûtera le document final (voir plus loin). Autrement dit, écrire ses mémoires *peut* faire perdre la raison à l'investigateur. Quoi de plus lovecraftien qu'un excentrique notoire qui se fait sauter la cervelle en laissant derrière lui un journal bourré de révélations terrifiantes ?

Naissance d'un livre maudit

L'ouvrage est maintenant achevé, il ne reste plus qu'à le convertir en un « livre » acceptable par le système de règles de ***L'Appel de Cthulhu***. Leurs caractéristiques sont définies dans le chapitre *Magie*. Voyons à quoi elles correspondent dans notre système.

Perte de SAN

Reportez-vous à l'encadré *Perte de SAN* pour la calculer. Notez que le « gain en Mythe » est la somme des deux valeurs « lecture initiale » et « étude approfondie ».

PERTES DE SAN

Gain en Mythe	Coût en SAN
0-4	1d3
5-8	1d6
9-12	1d10
13-18	2d6
19 et +	2d10

Gain de Mythe initial

Une première lecture rapporte la *moitié* des points investis en **Mythe** lors de la création du livre, arrondis à l'entier supérieur.

Variable : temps de rédaction

Par défaut, le temps nécessaire pour rédiger un document crédible, argumenté et convaincant, est un nombre de mois égal au nombre de points de rédaction dépensés en **Mythe de Cthulhu** (avec un minimum de 1). Bien sûr, ce n'est pas une activité à plein temps, l'investigateur y consacre son temps libre.

Il est possible d'accélérer le processus, aux risques et périls de l'auteur.

- L'ouvrage peut être rédigé en quelques *semaines* au lieu de quelques mois, au prix d'une perte de SAN égale au *maximum* de la perte causée par le livre.
- L'ouvrage peut être rédigé en quelques *jours* au lieu de quelques mois, au prix d'une perte de SAN égale au *double* de la perte causée par le livre.

Gain de Mythe complet

Sans surprise, le lecteur gagne +1 % en **Mythe** par point investi en **Mythe** à la création.

Valeur de Mythe si utilisé comme référence

La formule de base est **(total des deux gains de Mythe x 2) %**. Si l'auteur a vécu moins de 10 aventures, ce chiffre n'est pas modifié. S'il a survécu à plus de 10 aventures, le multiplicateur est de x 3, pour refléter la variété de ses expériences.

Temps d'étude

La durée de base est un nombre de semaines égal au **(total des deux gains**

Une question de rendement

« Avec ces histoires de gain initial et de gain complet, si je consacre 10 points de rédaction au Mythe de Cthulhu, mes Mémoires en rapporteront 15 à leurs lecteurs, même si mon personnage n'a que 10 % en Mythe ? Il n'y a pas un souci, là ? »

Si on estime que l'information est une chose purement linéaire, qui se transmet à l'identique, oui. Si on en revient aux nouvelles, pas tant que ça. Lorsqu'un héros lovecraftien lit un livre maudit, il ne l'absorbe pas passivement. Il fait des liens. Il relie ce qu'il vient d'absorber à sa propre expérience, et il en tire de nouvelles idées. Bref, il plante une vilaine petite graine qui germe dans son cerveau. Cette amplification du signal entre l'émetteur et le récepteur est donc tout à fait délibérée. En revanche, **l'auteur ne gagne pas de points de Mythe supplémentaires quand il se relit**. Il ne perd pas de SAN non plus. Cependant, s'il se sert de son propre ouvrage comme référence, il bénéfice de la valeur de **Mythe** totale (*« bon sang, mais c'est bien sûr… »*, en se relisant, il réalise que certaines informations se relient d'une manière qu'il n'avait pas prévue).

Ajuster la valeur de référence

La formule « **(total des deux gains de Mythe) x3** % » est celle qui régit les ouvrages du Mythe, comme vous pouvez le voir en examinant la liste du chapitre Ouvrages occultes du *Manuel du Gardien*. Le présupposé derrière le « x2 % » est que les investigateurs ont forcément une vision plus parcellaire des réalités du cosmos qu'un sorcier hyperboréen, un Arabe dément ou même qu'un poète décadent de Nouvelle-Angleterre. Ce n'est qu'après de nombreuses aventures qu'ils accèdent au « x3 % ».

Toutefois, si vous estimez que la différence entre « investigateur vétéran » et « auteur de livres maudits » est artificielle, rien ne vous empêche d'octroyer « x3 % » dès le départ. La carrière de Friedrich von Juntz, entre autres, plaide en faveur de cette solution. Dans tous les cas, souvenez-vous qu'une « référence » peut être oblique et imprécise.

de Mythe x 3). Une réussite majeure du test d'**Arts et Métiers (littérature)** retire deux semaines à ce chiffre, un succès critique le divise par deux. Un échec ajoute deux semaines au temps d'étude, un échec critique 1d6 + 2 semaines.

La durée de base est un nombre de semaines égal au **(total des deux gains de Mythe) x3**. Une réussite critique du test d'**Arts et Métiers (littérature)** divise ce chiffre par deux. Un échec ajoute deux semaines au temps d'étude, un échec critique 1d6 + 2 semaines.

- **Règle optionnelle : intelligibilité**. Chaque crise de démence, phobie ou période d'internement vécue par l'investigateur au cours de sa carrière rajoute une semaine au temps d'étude. Il a beau faire, ses obsessions affleurent, et ce qui se voulait un compte rendu dépassionné tend à se métamorphoser en une tirade incohérente sur les dangers des orchidées mangeuses d'hommes…

Sorts

Il s'agit tout simplement des sorts définis lors de la création de l'ouvrage.

Exemple

Retrouvons Jean de Martigny. Ayant décidé du contenu de ses mémoires, il commence à les rédiger. Ancien journaliste doté d'un confortable 55 % en **Arts et Métiers (littérature)**, il obtient 21 au test. Il n'est pas pressé par le temps, et va donc y consacrer une partie de ses soirées au cours des quatre prochains mois.

Son *Carnet de guerre* a les caractéristiques suivantes :

- Perte de SAN : 1d6.
- Gain de Mythe, lecture initiale : +2.
- Gain de Mythe, étude approfondie : +4.
- Valeur de Mythe : 12 %.
- Temps d'étude : 20 semaines (18 + 2 en raison de sa crise de démence et de l'internement qui a suivi).

Coucher ses souvenirs sur le papier coûte 1d6 points de SAN à Martigny. Le joueur obtient 4 au dé. Les soirées qu'il passe, enfermé dans son bureau, lui valent des nuits sans sommeil, sans plus. S'il avait été vraiment pressé, il aurait pu rédiger ses mémoires en quatre jours, mais cela lui aurait coûté 12 points de SAN… et, sans l'ombre d'un doute, un retour à sa cellule capitonnée de Charenton.

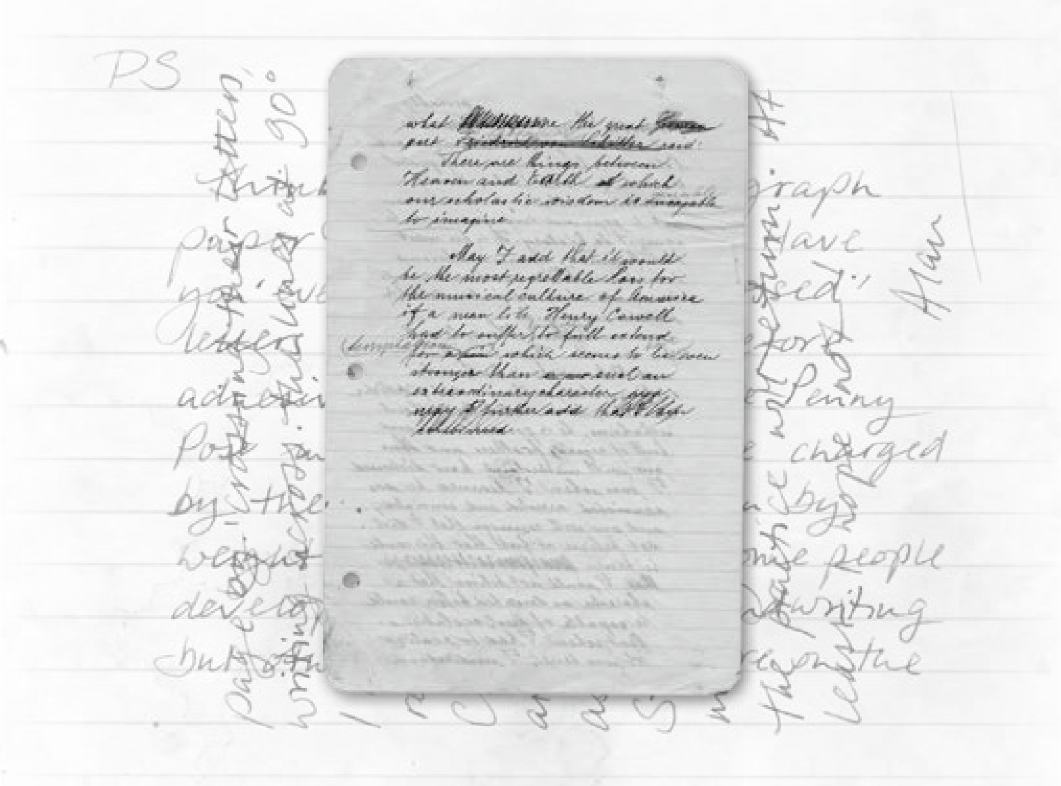
La couleur d'un livre du Mythe, l'odeur d'un livre du Mythe…

Lorsqu'il dépense ses points de **rédaction**, le joueur peut décider de ne pas en investir en **Mythe**. Dans ce cas, l'ouvrage apporte 0/0 % en **Mythe** et a une valeur de 0 % comme ouvrage de référence. Son temps d'étude est d'un jour pour chaque point important qu'il renferme (contact, ennemi, etc.). Ce livre peut *presque* passer pour une œuvre d'imagination, mais un réalisme angoissant affleure sous ce « presque ». Sa lecture coûte donc 1 point de SAN. Sa *rédaction* ne coûte qu'un point de SAN à son auteur.

- **Les rapports** : Si vous jouez dans un cadre où la lutte contre le Mythe se fait au sein d'une organisation, voire d'une bureaucratie, la plupart des « rapports de terrain » des agents sont des documents de ce type. Leurs auteurs consacrent rarement beaucoup de temps et d'énergie à réfléchir sur ce qu'ils ont vu, ou à confronter l'horreur à leur vision du monde. Ils se concentrent sur le concret, les noms des suspects, les dates, les preuves, etc. Les malheureux qui vont au-delà de l'énumération peuvent produire des documents dangereux pour la SAN. Si l'organisation sait ce qu'elle fait, ces rapports sont généralement classés à part, dans un coffre-fort, avec des tampons du type « Ne pas diffuser ».

« Je savais bien que le vieux était gâteux »

Rien n'oblige la personne qui découvre les mémoires d'un investigateur à les *croire*. En général, leur contenu est même parfaitement incroyable. La règle sur l'incrédulité, présentée au paragraphe *Devenir croyant* peut vous aider à gérer la réaction du lecteur.





Scénario

(Ab)négation

Un scénario apocalyptique par Tristan Lhomme
Merci à Marie et Benjamin Kouppi pour les traductions arabes

Où les investigateurs ont un avant-goût d'une fin des temps… parmi d'autres.

Investigation	1/5
Action	4/5
Exploration	4/5
Interaction	3/5
Mythe	4/5
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	12 à 24 heures
Nombre de joueurs	5 (prétirés)
Époque	1942 de l'Hégire (2506 de notre ère)

À l'affiche

Une horde de sectateurs

Serviteurs de Nyarlathotep.

Le Pharaon de la fin des temps

L'ombre de ce masque de Nyarlathotep plane sur la Grande Égypte.

La Chose qui Hurle au Cœur de la Tempête

L'une des formes monstrueuses de Nyarlathotep.

En quelques mots

Le 12 ramadan 1942 (6 juin 2506), une tempête de sable se forme dans le grand désert libyen. D'un diamètre de plusieurs centaines de kilomètres, cette perturbation aussi violente qu'imprévue engloutit les villes du désert les unes après les autres. Est-ce un accident météorologique ? Le gouvernement de la Grande Égypte a des raisons d'en douter. La région a été l'un des champs de bataille la Longue Guerre contre les sectateurs de Nyarlathotep, qui s'est achevée il y a deux cent cinquante ans. Le haut commandement redoute l'éveil d'une « arme » endormie depuis cette époque, ou pire, le début d'un second conflit. Le 16, une expédition quitte la vallée du Nil, dotée d'une paire d'objectifs officiels (secourir les populations et évaluer la menace), et d'un objectif secret (y mettre un terme grâce à une arme à antimatière). Le scénario commence à l'aube du vendredi 18 lorsque, après deux mille kilomètres de désert, la colonne arrive à portée de ses objectifs.

Implication des investigateurs

Ce scénario est une opération militaire. Les prétirés font partie de l'état-major de l'expédition. Ils ont reçu des ordres, il ne leur reste plus qu'à les exécuter au mieux, en dépit de toutes les catastrophes qui vont s'abattre sur eux.

Ambiance

(Ab)négation est un scénario d'**horreur militaire** à **grand spectacle** avec des accents **transhumanistes**.

1) **L'horreur militaire** : *L'enfer du devoir* est notre premier angle. Les personnages n'ont pas le choix, ils doivent poursuivre leur mission. Ils se voient offrir plusieurs occasions de renoncer, mais faire demi-tour serait trahir l'humanité tout entière. Assez vite, l'*isolation* s'installe. Elle se marie bien avec le *doute*, qui joue un rôle important vers la fin du scénario. La notion de *décisions difficiles* va de soi : nos héros sont responsables de la vie et de la mort de milliers de gens. Toutes ces thématiques *internes* sont d'abord contrebalancées, puis renforcées par le point n° 2.
2) **À grand spectacle** : À ma gauche, des chars géants à la puissance de feu presque illimitée, des missiles nucléaires *et* une arme à antimatière. À ma droite, des hordes de sectateurs, des centaines de monstres *et* un avatar de Nyarlathotep. Nous sommes *très* loin de l'habituelle enquête sur les événements étranges survenus dans un cimetière d'Arkham. En réalité, toute cette quincaillerie est un leurre qui vous permet d'exploiter deux thématiques militaires de plus. La première est l'*attrition*, par le biais de la dégradation des conditions extérieures. Au fil de leur progression, ces merveilleuses machines invulnérables se changent peu à peu en cercueils d'acier… La seconde est, tout simplement, l'*adversité*. L'expédition domine les sectateurs dans la première zone, mais dans la troisième, le combat a changé d'échelle.
3) **Le transhumanisme** : La technologie permet aux personnages de posséder des corps robotiques aussi naturellement que vous ou moi montons dans une voiture. Cela devrait enthousiasmer les joueurs, mais cet « atout » devient de moins en moins important au fil de l'aventure.

Enjeux et récompenses

Pour une fois, la **survie** n'est pas forcément un enjeu. Pour des militaires, la mort fait partie des risques assumés.

- Ce scénario n'exige pas de comprendre quoi que ce soit. La situation est claire et son évolution sans mystère. En revanche, les personnages doivent **décider**, et les enjeux sont de plus en plus élevés.
- Il est donc bâti de manière à générer du **conflit**, à la fois interne et externe. Les doutes des personnages et leurs antipathies sont plus redoutables que les horreurs qui les attendent à l'extérieur des chars.
- Un **succès** mérite une récompense de 2D10 points de SAN.

PREMIERS PAS

La structure de ce scénario est inhabituelle. La voici en quelques mots.

- Sa première partie, **Briefings**, est divisée en quatre sections : ***Briefing du Gardien***, ***Briefing des joueurs, Ressources*** et ***Briefing technique***.
  1) Le **Briefing du Gardien** propose plusieurs courts articles approfondissant le background d'*(Ab)négation* et vous donnant des pistes de réflexion sur la manière de le mettre en scène. Vous y trouverez une ***histoire du futur*** ; des précisions sur la ***Grande*** É***gypte*** et le ***désert vitrifié*** ; la correspondance des ***dates*** entre le calendrier occidental et le calendrier de l'Hégire ; une réflexion sur ***la notion de « monstre »*** ; des considérations sur la manière d'intégrer ou non ***la religion*** à ce scénario ; la ***traduction en arabe*** des termes importants du scénario ; ainsi que des ***notes de mise en scène***.
  2) Le **Briefing des joueurs** comporte trois documents à leur distribuer en même temps que les personnages prétirés. Il s'agit d'une feuille d'***orientation***, de leur ***ordre de mission*** initial et d'un ***plan de la région***.
  3) La section **Ressources** présente les ***chars du convoi*** et ***l'état-major de l'expédition*** avant de se pencher sur la ***projection de conscience***. Aucune des informations présentées dans cette section n'est « secrète ». Si vous le souhaitez, vous pouvez parfaitement photocopier ces articles et les distribuer aux joueurs, mais cela représente probablement « trop » d'informations à assimiler d'un coup.
  4) Enfin, le **Briefing technique** regroupe des règles additionnelles. Le premier document traite de ***la gestion des chars***. Le second, réservé au Gardien, aborde la question du ***moral*** des soldats. Le troisième résume les effets mécaniques de la ***projection de conscience***. Enfin, les ***fiches*** des différents modèles de corps robotiques complètent cette section.
- Le contexte étant posé, nous entrons dans l'aventure proprement dite avec le chapitre **Lieux et événements**. Des détails sur la manière dont elle s'articule vous attendent page 207.
- Enfin, les personnages ***prétirés*** sont présentés à la fin du scénario, page 224. Je vous conseille de les lire après un premier survol des briefings.



BRIEFINGS

Briefing du Gardien

Histoire du futur

Nyarlathotep est revenu au début du XXIe siècle de l'ère chrétienne. Pendant quelques années, il a marché parmi les hommes, prêchant un étrange évangile. Il est « mort » brutalement, assassiné par des gouvernements qui n'ont pas compris qu'ils en faisaient un martyr*.

Après la mort de son prophète, sa « nouvelle » religion s'est propagée à toute allure. Minoritaire partout, elle a contribué à déstabiliser des sociétés traumatisées par des décennies de crises économiques et de progrès mal maîtrisé. D'abord larvé, le conflit entre adeptes et autorités éclate au grand jour vers 2100. « La Foi » organise des soulèvements et s'empare du pouvoir dans de nombreux pays. La Longue Guerre va durer deux siècles et faire des centaines de millions de morts. Les sectateurs règnent ici et là pendant quelques décennies, orchestrent des massacres et des sacrifices, mais ils finissent par échouer. Les dernières « sectes déviantes » sont dispersées vers 2300. Leurs chefs, conseillés en sous-main par un certain Homme noir, reviennent à la posture qui était la leur au XXe siècle : de petits cultes discrets sévissant dans des lieux reculés.

Après leur victoire, les États, les religions traditionnelles et les transnationales se sont empressés de gommer les aspects les plus angoissants de ce qui s'est produit. Des sectateurs fanatisés utilisant des armes nucléaires tactiques ? Oh, oui, certainement, c'est arrivé, et même souvent. Les mêmes invoquant Azathoth ? Absurde, et d'ailleurs, qui est cet Azathoth, *et comment avez-vous entendu parler de lui ?*



Deux cent cinquante ans après la guerre, l'humanité a baissé sa garde. La crise qui s'ouvre en Égypte en cette année 1942 de l'Hégire marque le début d'un nouveau soulèvement mondial des adeptes de Nyarlathotep. L'humanité s'en relèvera… jusqu'à la suivante. L'humanité a encore au moins encore quinze mille ans devant elle, mais l'ombre des Anciens ne la quittera plus**.

* *Cette courte décennie sert de toile de fond à la trilogie* Étoiles propices, *parue en 2011 et 2012 dans les numéros 1, 2 et 3 de l'actuelle formule de* Casus Belli.

** *Quelque part le long du chemin, deux mille cinq cents ans après* Ab(négation), *des colons victoriens s'égareront* Dans les savanes de l'Outretemps, *un scénario d'*Investigations au XIXe siècle.

La Grande Égypte, misr al-kabīra

Né des convulsions de la Longue Guerre, « l'État grand-égyptien » a débuté comme une tyrannie féroce, entièrement vouée à la répression des « sectes ». La paix revenue, la Grande Égypte a connu des siècles mouvementés, alternant phases dictatoriales, libéralisations et coups d'État, ainsi que de longues décennies de démocratie plus ou moins contrôlée.

En cette année 1942, forte de ses 250 millions d'habitants, la Grande Égypte est l'une des principales puissances mondiales. Au nom des « intérêts légitimes du peuple égyptien », l'actuel gouvernement bureaucratico-militaire mène des interventions musclées en Afrique, au Proche-Orient et en Europe. L'économie en souffre, et le régime devient impopulaire.



Le désert vitrifié, al-sahrā' al-muzajjaja

Le désert libyen, qui s'étend à l'ouest du Nil, a été un champ de bataille entre 1534 et 1678. Les armées d'une demi-douzaine de régimes égyptiens, soudanais ou libyens y ont affronté des sectateurs regroupés sous la bannière du Pharaon noir. La lutte a été féroce. L'histoire officielle parle d'armes atomiques, la réalité a été bien pire.

Après-guerre, les autorités ont instauré des zones d'exclusion là où « la radioactivité était dangereuse ». Peu à peu, elles ont été oubliées ou déclarées sûres.

Au début de la progression de la colonne, le vent dégage parfois de vastes plaques de sable fondu, longues de plusieurs kilomètres. Plus rarement, les chars passent devant des ruines ou longent une route à demi engloutie par le sable.

À partir des années 1730, le gouvernement grand-égyptien a initié un mouvement de reconquête du désert. Certains avant-postes de l'époque sont devenus des petites villes prospères.

Les dates

Toutes les dates pertinentes de ce scénario sont exprimées dans le calendrier de l'Hégire. Ses années lunaires de 354 jours ne correspondant pas parfaitement à nos années solaires, voici les équivalences :

	J.-C.	Hégire
Prédication de Nyarlathotep	vers 2025	vers 1446
Début de la Longue Guerre	2100	1523
Les combats s'étendent au désert libyen	2110	1534
Naissance de la Grande Égypte	2213	1641
Fin des combats dans le désert vitrifié	2250	1678
Fin de la Longue Guerre	vers 2300	vers 1729
Création d'avant-postes dans le désert	Après 2300	Après 1730
Présent	2506	1942

La question des « monstres »

Pour le dire rapidement : le mythe de Cthulhu n'est pas mieux connu que de nos jours et les règles de SAN s'appliquent toujours. Pourquoi ?

- **Le mythe**. L'homme de la rue sait que des déments ont perpétré des horreurs au nom de monstres *imaginaires*. La guerre a été interminable et abominable, mais c'était il y a longtemps. Oh, bien sûr, M. Tout-le-Monde a entendu parler de Nyarlathotep. Ce nom était impossible à supprimer, et il fallait bien concentrer la détestation du public sur quelqu'un. Simplement, M. Tout-le-Monde y pense comme à un charlatan égypto-américain d'il y a cinq cents ans, un faux prophète dont les dogmes ont déclenché un incendie mondial, pas comme à une horreur surgie du fond des âges.
  Beaucoup d'autres entités ont été aperçues pendant la Longue Guerre, mais les vainqueurs ont effacé la plupart des images au nom du « retour à la normale ». Les gens qui ont procédé à ce « grand nettoyage numérique » sont morts de vieillesse, puis leurs enfants sont morts… Bien sûr, des services secrets, chargés de surveiller le surnaturel, ont existé, mais ils se sont éteints petit à petit, faute de financements.
- **La Santé Mentale**. La projection de conscience dans des corps robotiques est une pratique banale. Le concept « d'humain » s'est étendu à des chimères biologiques qui colonisent la Lune et Mars. Comme nous le verrons dans *Lieux et événements*, tout cela atténue légèrement la perte de SAN face à des créatures humanoïdes. Plus tard, lorsque des entités radicalement « autres » monteront sur scène, ces ajustements cesseront de faire sens, et les règles habituelles s'appliqueront.

Les questions religieuses

- Comme la vaste majorité des habitants de la Grande Égypte, prétirés et membres de l'expédition sont musulmans. Le bagage culturel qui accompagne l'islam de l'avenir étant impossible à prévoir, je l'ai laissé hors du champ d'*(Ab)négation*. Ce vide peut être comblé à votre guise ou laissé tel quel. Si vous souhaitez introduire des accents religieux, souvenez-vous que l'opération commence un vendredi et se déroule pendant le mois du ramadan. Le Coran prévoit des exemptions de jeûne et de prière pour les voyageurs et les soldats. Comment ont-ils été transposés dans les manuels de procédure militaire de la Grande Égypte ? Quelle est leur incidence sur le vécu des soldats ? À vous d'en décider.
- La *forme* de l'islam de l'avenir étant impossible à deviner, définir *l'usage* qu'en fera la Grande Égypte devenait un exercice stérile. « Bureaucratique », « militarisé » et « interventionniste » sont des caractéristiques qui peuvent convenir aussi bien à un califat néoottoman, à un équivalent de la Turquie laïque des années 30, à une variation sur l'Iran islamique des années 1980, à un État areligieux héritier des Lumières ou d'un mouvement équivalent… ou à n'importe quoi d'autre. La même réflexion vaut pour ses opposants, les révolutionnaires qui apparaissent, page 215.
- La Grande Égypte utilise les noms des dieux de l'époque pharaonique pour nommer ses armes, mais cela n'a pas plus de signification religieuse que les missiles Hadès qui équipent l'armée française à notre époque.

Immersion en arabe

Ce scénario, rédigé en français, met en scène des officiers égyptiens dont la langue est l'arabe. Or, une touche de couleur locale bien employée renforce l'immersion des joueurs. Cet encadré est là pour ça. Piochez-y quelques mots selon vos besoins, et employez-les de préférence à leur équivalent français. Selon la réaction de la table, vous pouvez en introduire d'autres au fur et à mesure.
Mieux vaut parler de « sākin al-sahrā' » que « d'habitants des sables », surtout si vous avez une table de vétérans qui ont déjà croisé ces créatures !
Les *macrons*, ou « accents plats » marquent des voyelles longues.

Concepts

- **Longue Guerre** : al harb al-mumtadda
- **Désert vitrifié** : al-sahrā' al-muzajjaja
- **Grande Égypte** : misr al-kabīra
- **Le haut commandement** : al-arkān
- **Négatrice** : al-nakkāra
- **Conseil révolutionnaire suprême** : al-majlis al-'a'lā al-thawrī (« le majlis » dans une conversation)

Jours de la semaine

- **Lundi** : al-ithayn
- **Mardi** : ath-thalaathaa'
- **Mercredi** : al-arba'aa
- **Jeudi** : al-khamīs
- **Vendredi** : al-jumu'ah
- **Samedi** : as-sabt
- **Dimanche** : al-ahad

Grades

- **Soldat** : jundiyy
- **Sergent** : raqīb
- **Lieutenant** : mulāzim awwal
- **Capitaine** : naqīb
- **Commandant** : rā'id
- **Colonel** : 'aqīd
- **Amiral** : amīr al-bahr
- **Général** : 'amīd (de brigade), lawā' (de division)
- **Maréchal** : mushīr

***Note :** Ils sont au masculin, il suffit d'ajouter un -a à la fin pour obtenir le féminin.*

Monstruosités

- **Habitants des sables** : sākin al-sahrā'
- **Ceux qui marchent dans la Tempête** : al-māshī fī-l 'āsifa
- **Le Pharaon de la Fin des Temps** : fir'awn yaum al-qiyāma
- **Celui qui Hurle au Cœur de la Tempête** : al-zā'iq fī 'ahdān-i al-'āsifa

Briefing des joueurs

Ces trois documents doivent être distribués en même temps que les personnages prétirés.
Les documents du *briefing technique* sur la gestion des chars et la projection de conscience peuvent attendre, tout comme les fiches des corps robotiques. Ne les distribuez qu'après l'événement 0, page 207.

Document 1 – Orientation

QUAND ?

Yawn al-jumu'ah, 18 ramadan de l'an 1942 de l'Hégire. Il est 7 h 50.

QUI ?

Nous sommes une partie de l'état-major d'une expédition en route pour le désert vitrifié. Voir l'ordre de mission pour les détails.

OÙ ?

Nous nous trouvons dans la salle de réunion attenante au bureau de l'amiral Esmat, à bord du char Khépri-1, l'orgueil de la flotte terrestre de la Grande Égypte.

POURQUOI ?

Nous attendons que l'amiral nous reçoive pour un briefing.

QUE S'EST-IL PASSÉ RÉCEMMENT ?

La tempête a éclaté le 12. L'expédition a quitté les bords du Nil à l'aube du 16. Après deux jours sans histoire, nous approchons de nos premiers objectifs.

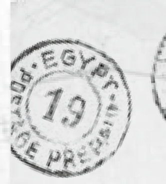
QUI EST PRÉSENT ?

- Capitaine Redouane Barakat, 25 ans, aide de camp de l'amiral.
- Commandant Omar Khorsid, 40 ans, officier en second.
- Commandant Tarek Chéhata, 42 ans, navigation.
- Commandant Mahmoud al-Nagdy, 50 ans, cybernétique.
- Commandant Fayçal Awad, 38 ans, Communications.
- Commandant Dounia Fahmy, 52 ans, ingénierie.
- Commandant Khaled Fouda, 38 ans, Services techniques.
- Commandant Kalila Amara, 37 ans, Service de santé.
- Colonel Farid Marei, 45 ans, officier tactique.
- Capitaine Mariam Sabri, 35 ans, Commandos.
- Capitaine Samira Marei, 32 ans, Renseignements.

QUI EST ABSENT ?

L'officier scientifique, le commandant Hamza Qamar, 46 ans, n'est pas encore arrivé. Et bien sûr, l'amiral se fait désirer.

Document 2 – Ordre de mission





N° 348.750 N° 65

ORDRE DE MISSION

SITUATION - LA TEMPÊTE

La tempête de sable qui s'est levée dans le désert vitrifié est anormale. Ni sa taille, ni son intensité, ni son expansion, ni sa durée ne correspondent aux paramètres ordinaires d'une tempête d'été.

La rupture des flux d'information avec les avant-postes du désert est une seconde anomalie, plus préoccupante.

ÉVALUATION PRÉLIMINAIRE

Les analystes ont formulé deux hypothèses :

- l'activation accidentelle ou délibérée d'une arme oubliée depuis la Longue Guerre (1523 - 1729).
- le début d'un second conflit contre les sectateurs de Nyarlathotep.

RÉPONSE INITIALE

La colonne de chars Khépri, placée sous le commandement de l'amiral Esmat, est composée :

- D'un char-amiral, K-1.
- D'un char-usine, K-2.
- D'un char-hôpital, K-3.
- De deux chars aménagés en transports de réfugiés, K-4 et K-5.
- D'un char-brûlot, K-1a.

MISSION

Vos ordres sont les suivants :

1. Évacuation

   Selon la situation à votre arrivée, vous avez toute latitude pour évacuer ou non les objectifs suivants :

   - GROUPE A : ALIF, SÎN ET GAYN

     Tous trois se trouvent pour l'instant hors de la tempête proprement dite.

     ALIF, mille cinq cents habitants, est une annexe de l'université du Caire. Les communications ont beau être coupées, il s'y trouve de nombreux scientifiques susceptibles d'avoir recueilli des données sur la tempête.

     SÎN est une petite ville, qui compte six mille habitants.

     GAYN est une colonie pénitentiaire. Une centaine de gardiens y encadrent deux mille prisonniers affectés à des tâches socialement utiles. Le haut commandement s'inquiète d'une éventuelle évasion de masse.

   - GROUPE B : DÂL ET ZÂY

     Ces deux objectifs se trouvent déjà à l'intérieur de la tempête.

     Dâl est une base militaire, qui comptait mille soldats.

     Zây est une oasis artificielle vouée au tourisme.

2. Étude de la tempête

   Les chars Khépri sont assez solides pour s'y aventurer. Vous devez estimer sa trajectoire, ses effets, et évaluer le temps qu'il nous reste avant qu'elle ne touche la vallée du Nil.

3. Renseignement

   Identifiez la source de la tempête et rendez compte.

Notes de mise en scène

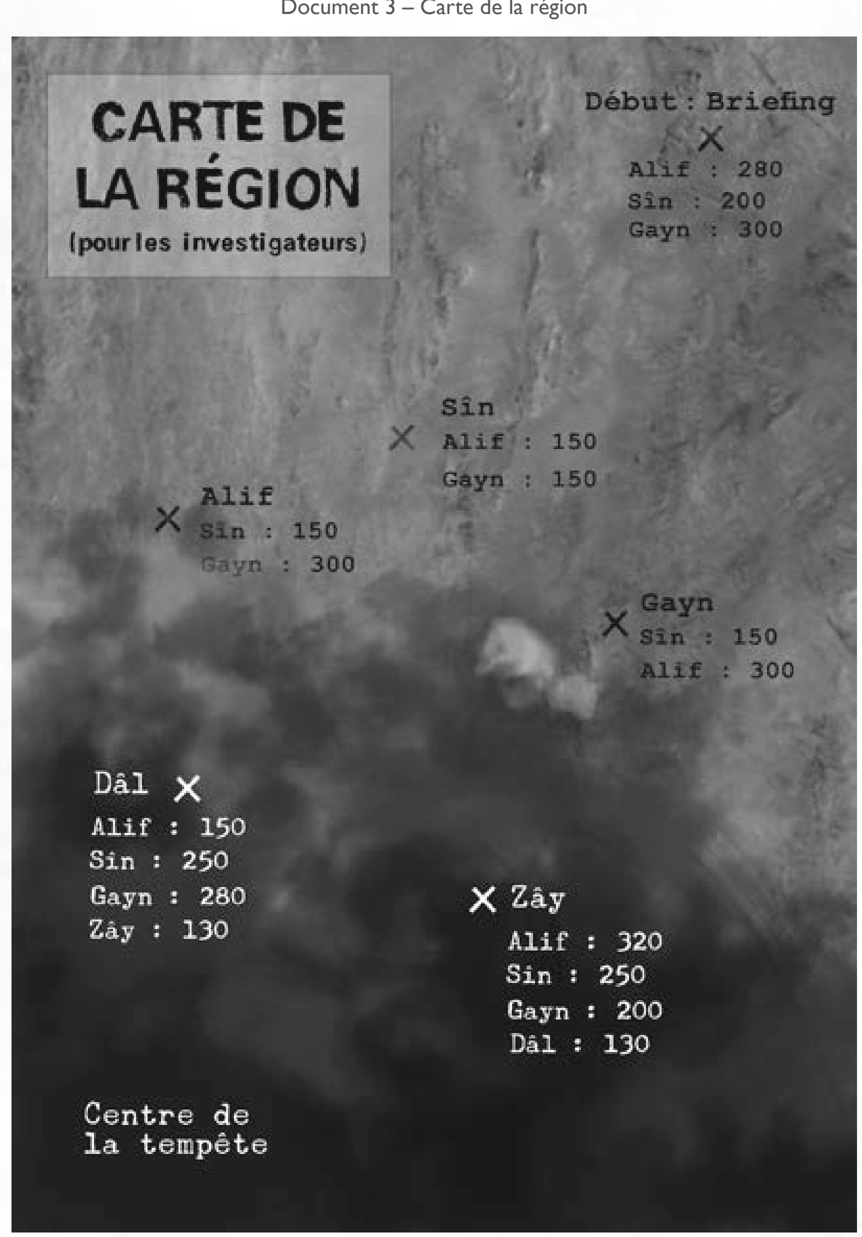
Ce scénario, beaucoup plus ouvert que la normale, fonctionnera mieux si vous collaborez avec les joueurs. Laissez-leur un maximum d'initiative, en commençant par le choix des objectifs.

Son modèle est une série télévisée : un casting nombreux, un fil rouge et des événements secondaires, dictés par le scénario… ou par les personnages.

Pour en tirer tout le suc, vous devez réfléchir sur le timing, en fonction du temps de jeu dont vous disposez. Séances courtes ou longues ? Rapprochées ou non ? En fonction de ces paramètres, chaque zone de la tempête peut se prêter à un seul épisode ou une courte « saison » de deux ou trois séances. Pris isolément, certains événements peuvent servir de base à des séances ultracourtes d'une heure, d'autres ne font sens qu'à l'intérieur d'une narration plus longue…



Document 3 – Carte de la région



Ressources

Char Khépri : fiche technique

- **Longueur** : 90 m.
- **Largeur** : 40 m.
- **Hauteur** : 28 m.
- **Vitesse moyenne** : 40 km/h en conditions normales. Des pointes à 90 km/h sont possibles pour de courtes périodes.
- **Mode de déplacement** : Antigravité. Le char flotte à environ 2 m du sol.
- **Énergie** : Deux centrales à fusion.
- **Personnel** : 30 hommes d'équipage.
- **Troupes embarquées** : 40 soldats dotés de capacités de projection.
- **Armes primaires** : L'épaisse carapace blindée d'un Khépri est recouverte d'un champ d'énergie qui agit comme un bouclier. Il peut être façonné à volonté pour produire des armes. Parmi les utilisations possibles, des « cornes » pour éperonner un adversaire, des « fouets » pour balayer des véhicules de plus petite taille, ou des décharges à haute intensité pour déblayer l'espace aérien (pour la technique, voir page 204).
- **Armes secondaires** : Drones, chasseurs, tanks et soldats-robots, tous contrôlés à distance par des militaires doués de capacités de projection.

Anatomie d'un Khépri

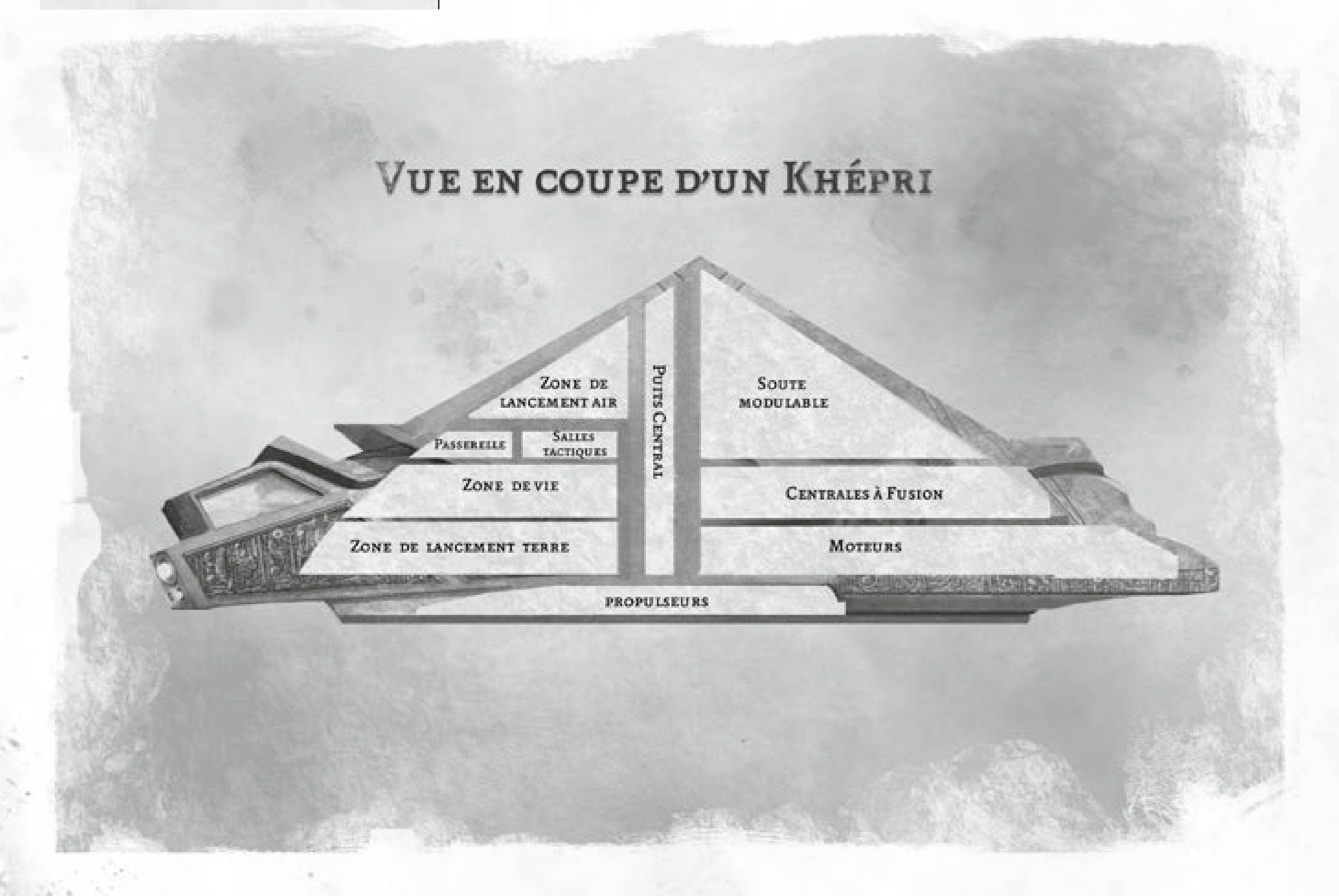
Nommé d'après le dieu-scarabée qui poussait le Soleil à travers les cieux, il n'a pas manqué d'être surnommé le « bousier » par ses équipages. Pour un homme du XXIe siècle, un Khépri ressemble bien davantage à un porte-avions qu'à un char.
De haut en bas, ces engins comportent tous les secteurs suivants.

- **Niveau 0, Propulseurs à antigravité** : Ils déplacent les dizaines de milliers de tonnes du char.
- **Puits central** : Un monte-charge à antigravité, autour duquel s'enroule un escalier plus rustique, mais qui ne risque pas de tomber en panne.
- **Niveau 1, Moteurs :** Six toroïdes massifs convertissent l'énergie de la centrale et la distribuent dans le reste du char. Ils sont répartis autour de deux générateurs d'antigravité, qui eux-mêmes alimentent les propulseurs.
- **Niveau 1, Zone de lancement Terre** : Sous la zone de vie, elle abrite 36 soldats Set et deux plateformes de transport blindées.
- **Niveau 2, Centrales à fusion** : Elles produisent l'énergie nécessaire au fonctionnement du char. Leur autonomie est d'un an.
- **Niveau 2, Zone de vie** : Deux dortoirs pour les hommes d'équipage, deux pour les soldats, des chambres individuelles pour les officiers, un réfectoire, des salles de briefing, deux salles de repos multifonctions, etc.
- **Niveaux 3 et 4, Soute** : L'aménagement de ce très vaste espace modulable diffère de char en char.
- **Niveau 3, Passerelle** : Le centre nerveux du char, un vaste plateau ouvert peuplé de spécialistes penchés sur des consoles, dominé par le poste de commandement proprement dit.
- **Niveau 3, Salles tactiques** : Deux salles renfermant chacune 20 fauteuils bardés de capteurs, qui abritent les soldats projetés dans un corps robotique.
- **Niveau 4, Zone de lancement Air** : Au-dessus de la passerelle, elle abrite deux chasseurs Horus, huit drones Montou et la « gare » des plateformes de service.

La flotte

Les cinq chars principaux se conforment à ce modèle général, avec les variantes notées ci-dessous.

Khépri-1, char-amiral
Sa passerelle dispose de capacités de transmission supérieures. Le niveau 2 a été aménagé pour abriter l'état-major : des chambres et des salles de briefing supplémentaires. Le confort de l'équipage en pâtit. Avant le début de



l'aventure, la soute de K-1 est interdite à tout le personnel, en dehors de l'amiral et de l'officier scientifique.

- **Commandant :** Imād Makin.
Sérieux, posé et rationnel, il se réserve la décision en dernier ressort, mais écoute tous les partis avant de trancher. Le partage des compétences avec l'amiral, qui donne des ordres à la flotte mais le laisse maître à son bord, s'est opéré sans problème. Il a plusieurs « observations politiques » dans son dossier, et certains de ses amis ont été arrêtés l'an passé.

Khépri-2, char-arsenal
Sa soute abrite deux chasseurs Horus supplémentaires, et surtout une nano-usine capable de fabriquer ou de réparer n'importe quoi à partir de sable. Sa Zone de lancement Terre n'abrite que 26 soldats Set, auxquels s'ajoutent deux chars Boukhis, à la taille et aux fonctions comparables à celles d'un char d'assaut du XXI[e] siècle.

- **Commandant** : Haïfa Kharsa.
Ouverte, ingénieuse et impulsive, c'est un excellent officier, très appréciée de son équipage. Son approche de l'autorité, très informelle et basée sur la délégation, exaspère ses homologues.

Khépri-3, char-hôpital
Sa soute a été convertie en un hôpital de 350 lits, doté de quatre salles d'opérations robotisées. Les dix médecins qui s'ajoutent à l'équipage et aux troupes embarquées travaillent en liaison avec une IA spécialisée baptisée al-Razi, qui remplace infirmières, anesthésistes. Le ballet des civières robotisées dans la salle des urgences est un spectacle impressionnant.

- **Commandant** : Mansour Mamish.
Négligent, hargneux et indéboulonnable, Mansour est un exemple de ce que les nominations politiques peuvent infliger à une armée. Il n'intervient presque jamais dans la gestion de son char, et toujours à contretemps. Lorsqu'il faut effectuer des manœuvres coordonnées, il a souvent un temps de retard.
- **Médecin-major** : Ghazi Hanafy.
Pondéré, honorable et soucieux d'éthique, il s'entend mal avec Mansour. Sa spécialité est la psychiatrie, et particulièrement les traumas infligés par l'abus de projections.

Khépri-4, transport de réfugiés
Sa soute est divisée en six zones, réparties sur deux étages : trois grands dortoirs, deux réfectoires, et un « secteur de vie » où on peut tuer le temps en s'immergeant dans des simulations en réalité virtuelle. Conçu pour neuf cents personnes, il peut en abriter le double dans des conditions spartiates. Si l'on renonce à tout semblant de confort, on peut y entasser trois mille réfugiés.
Le nano-réplicateur a beau faire, la nourriture a toujours un goût de sable, et l'eau est âcre.

- **Commandant** : Boutros Demina.
Consciencieux, à l'écoute et débordé, Boutros sera un très bon officier un jour. C'est son premier commandement. Il bénéficie d'une très bonne équipe qui lui apprend les ficelles à toute vitesse. Il fait des erreurs, mais jamais deux fois la même.

Khépri-5, transport de réfugiés
Identique à K-4. La nourriture est y est meilleure, mais l'air conditionné y fonctionne moins bien.

- **Commandant** : Chahida Yassmineh.
Attentive, responsable et prudente, elle suit les procédures, garde ses distances avec son équipage, et n'oublie jamais qu'elle a des réfugiés à son bord. Elle considère que leur bien-être est une priorité.

Khépri-1a, brûlot
Ce char robotisé, long de 30 mètres, large de 12 et haut de 10 paraît minuscule à côté des Khépri. Programmé pour suivre K-1, il peut être commandé à distance depuis K-1 ou K-2. En cas de combat, il prend du champ.
K-1a renferme quatre missiles dotés d'ogives à fusion de 100 mégatonnes, d'une portée de cinquante kilomètres. L'amiral et le commandant Makin connaissent tous les deux l'instruction « suicide » qui les fait détoner sur place. K1-a est là au cas où quelque chose résisterait *vraiment* à la progression du convoi.

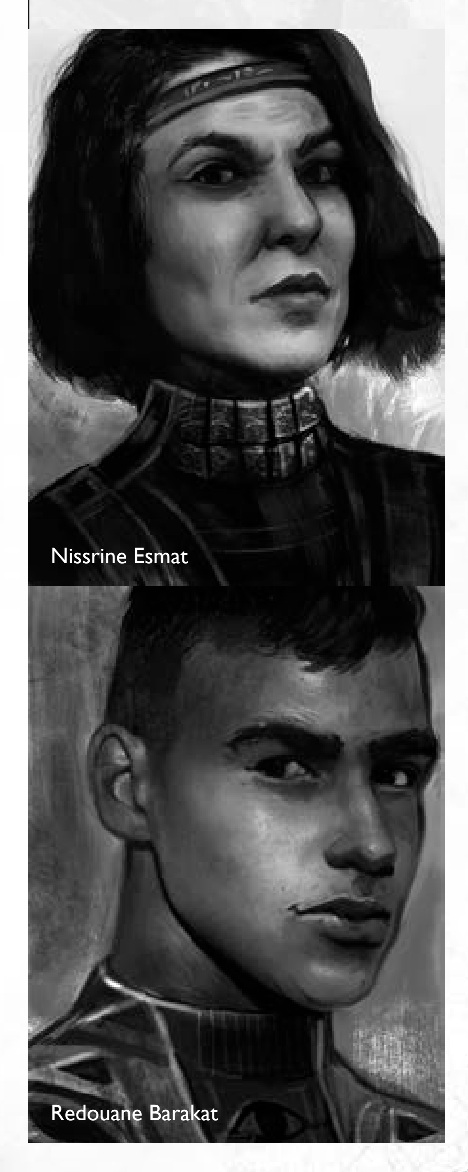
L'état-major de la flotte

L'amiral dirige les opérations de la colonne. Les commandants des chars sont sous son autorité directe. Les officiers de l'état-major rendent compte à l'amiral, mais ils dirigent des départements transversaux, présents sur tous les chars. L'un des prérequis pour exercer un poste à l'état-major est de savoir quand éviter de marcher sur les pieds des commandants.

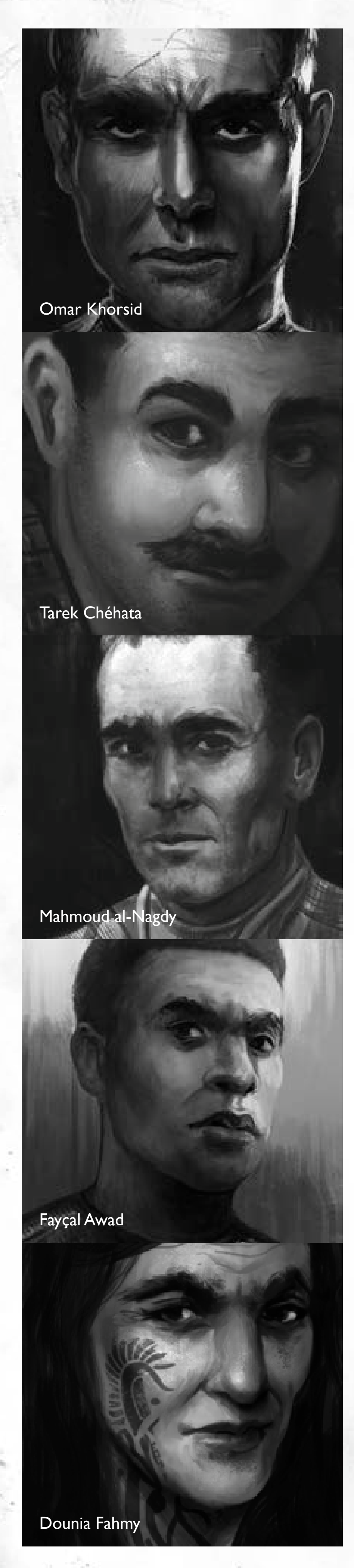
Amiral Nissrine Esmat, 55 ans
Cette dure à cuire sert la Grande Égypte sur tous les fronts depuis bientôt quarante ans. Plutôt distante avec ses subordonnés, elle est connue pour son impartialité… et pour sa parfaite loyauté envers le pouvoir.

Plateformes et navettes

- Chaque char est équipé de dix plateformes antigrav ouvertes, capables d'emmener cinq personnes. Fragiles et limitées à des trajets préprogrammés, elles ne servent qu'à circuler entre les chars.
- Chaque char dispose de deux plateformes lourdes, capables de déplacer jusqu'à cinq tonnes. Si besoin, ces « navettes » peuvent être protégées par un champ d'énergie (5 pts de protection). Elles disposent d'une autonomie d'environ deux cents kilomètres. Leur principale fonction est de transporter les 36 soldats Set, plus du matériel, sur une zone de combat. À vide, chacune peut embarquer une centaine de réfugiés. Elles font appel à la compétence **Pilotage (navette)**. Faute de pilote, leur IA est capable d'exécuter des manœuvres simples, du type « rentrer à la base » ou « s'éloigner des tirs ».


Nissrine Esmat

Redouane Barakat


Omar Khorsid

Tarek Chéhata

Mahmoud al-Nagdy

Fayçal Awad

Dounia Fahmy

Lieutenant Redouane Barakat, 25 ans, aide de camp
Le benjamin de l'assemblée et le moins gradé, il est bien placé pour servir de médiateur entre les officiers et sa patronne, si besoin. Il n'a échappé à personne qu'il était ambitieux et qu'il avait des appuis en haut lieu.

Commandant Omar Khorsid, 40 ans, officier en second
Ce soldat sorti du rang est le bras droit de l'amiral. Sa principale responsabilité est la gestion de l'équipage et des soldats embarqués. Il doit à la fois veiller à la discipline, préserver le moral des hommes et s'assurer qu'ils conservent leur mordant. Il a aussi son mot à dire sur leur entraînement.

Commandant Tarek Chéhata, 42 ans, navigation
Bedonnant et très fier d'une moustache luxuriante au point d'en être presque non réglementaire, Tarek joue avec talent au bon vivant préoccupé par son prochain repas. En réalité, c'est un officier ultracompétent, capable de planifier un itinéraire dans des conditions impossibles.

Commandant Mahmoud al-Nagdy, 54 ans, cybernétique
Grand, cadavérique et peu bavard, Mahmoud supervise les techniciens qui programment et déboguent les nombreux robots spécialisés chargés d'entretenir chars et engins de combat. C'est un brave type, mais il se sent plus à l'aise avec les machines qu'avec les gens. Sa relation avec l'autorité ? « *Je ne fais pas de politique et j'obéis aux ordres, peu importent les conséquences.* »

Commandant Fayçal Awad, 38 ans, communications
Petit et trapu, avec une peau plus foncée que la moyenne de l'équipage, Fayçal dirige l'équipe « senseurs et communications ». Le poste est plutôt terne, mais l'homme est brillant, et n'hésite pas à le faire savoir. Si quelqu'un doit résister à l'autorité, ce sera lui. Il est doué pour ça.

Commandant Dounia Fahmy, 52 ans, ingénierie
La principale responsabilité de cette grande femme maigre, qui porte des tatouages tribaux, est de faire fonctionner les centrales à fusion des chars. Elle traite comme une offense personnelle les requêtes du type « on a besoin de plus de puissance ! » qui ne manquent jamais de venir dans le cours de la mission (elle fournit, bien sûr, mais elle râle). Ses subordonnés se moquent de son conformisme rigide, mais apprécient son sens de la justice.

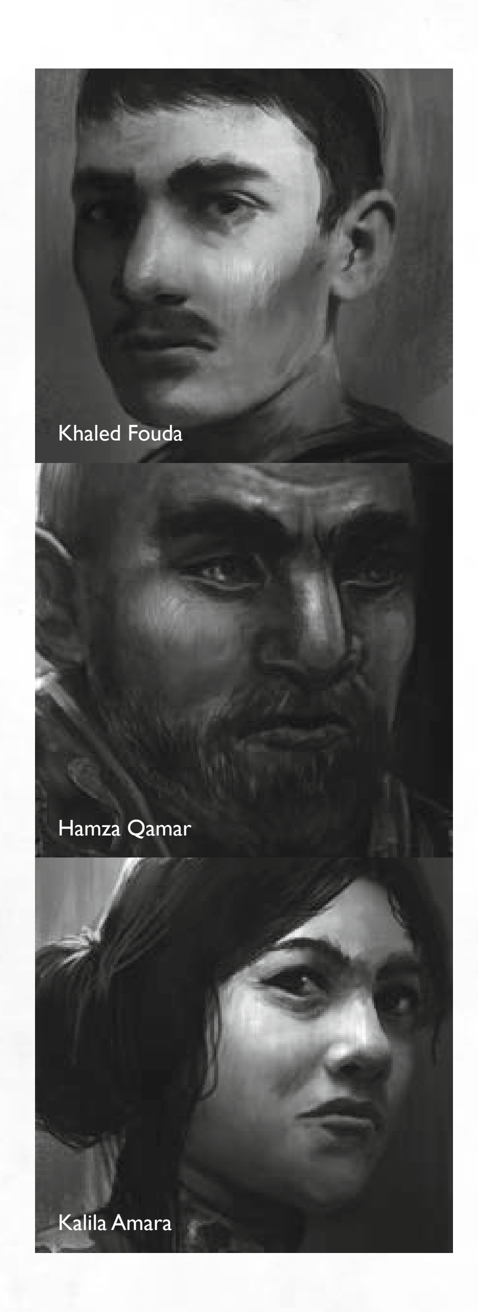
Commandant Khaled Fouda, 38 ans, services techniques
Ce petit homme mince, un peu voûté, est responsable de toute la logistique du convoi. L'accueil des réfugiés sera son principal souci. Il est sans cesse occupé à de multiples tâches « en coulisses », dirigeant un personnel qu'il pousse à la limite de son endurance. Khaled est aussi l'imam de K-1, un poste apolitique et visant principalement au bien-être spirituel des soldats. Ses collègues des autres chars le considèrent comme leur chef, de manière très informelle.

Commandant Hamza Qamar, 46 ans, officier scientifique
Le professeur Qamar est un civil qui s'est vu attribuer un grade militaire pour les besoins de cette mission. Grand, massif et chauve, il est visiblement mal à l'aise dans un environnement tout nouveau pour lui. Ses subordonnés, les lieutenants ***Aziz Quandil*** à bord de K-1, et ***Achmet Shousha*** à bord de K-2, se plaignent d'avoir du mal à le suivre lorsqu'il parle de son domaine, une branche abstraite de la physique. Comme il ne pige rien à l'argot militaire, l'incompréhension est réciproque.

Commandant Kalila Amara, 37 ans, service de santé
Cette jolie jeune femme a installé ses quartiers à bord de K-3, mais son autorité s'étend aux antennes médicales des quatre autres chars. Elle porte toujours un treillis gris dépourvu d'insignes, et préfère être appelée « docteur » plutôt que « commandant ». Après quelques bières, elle égrène ses souvenirs de Nicosie et de la contre-guérilla qui a brisé les reins du mouvement indépendantiste chypriote (1939 - 1941). De là, elle passe à une critique féroce et imprudente de l'impérialisme grand-égyptien.

Colonel Farid Marei, 45 ans, officier tactique
Tacticien exceptionnel, Farid Marei semblait promis à un grand avenir jusqu'à ce qu'un incident survenu sur le front éthiopien ne brise sa carrière, il y a huit ans. Son retour sous l'uniforme en étonne plus d'un. Est-il dû à l'influence politique de Samira Marei, sa sœur ?

Capitaine Mariam Sabri, 35 ans, commandos
La robotique et les techniques de projection de conscience ne changent rien à l'essentiel du métier de soldat : obtenir un effet maximum avec un minimum de pertes. Mariam commande les troupes embarquées à bord des cinq chars… à l'intérieur du cadre défini par l'amiral et l'officier tacticien.



Capitaine Samira Marei, 32 ans, renseignements
Une mission ne peut réussir que si ses objectifs ont été définis de manière réaliste et que tout le monde y travaille avec zèle. Le capitaine Samira Marei intervient dans ces deux domaines, en recherchant des renseignements en amont et en s'assurant que les hommes sont fiables.

Robots, projection de conscience et chats
À l'époque d'*(Ab)négation*, les « robots » autonomes sont possibles, mais leur cerveau coûte si cher que leur destruction représente une lourde perte financière.
Quant aux soldats humains, ils sont relativement bon marché, mais incapables de survivre sur un champ de bataille moderne.

La technologie de la projection résout ces deux problèmes. Soldats et officiers sont équipés d'un implant neural organique, biodégradable sans douleur quand le soldat quitte l'armée. Ils ont été formés à projeter leur esprit dans des corps mécaniques jusqu'à ce que cela devienne une seconde nature.

Bien encadrée, la projection est sans danger. Hélas, en temps de guerre, l'accompagnement psychologique fait parfois défaut. Le haut commandement a remarqué depuis longtemps que les chats aidaient les humains à mieux gérer le « malaise de la projection ». Chaque char possède donc une communauté de chats, affectueux et sociables, placés sous l'autorité d'un sergent vétérinaire.



Briefing technique

LA PROJECTION EN TERMES TECHNIQUES

GÉNÉRALITÉS

- Pour être capable de se projeter, il faut avoir subi la pose d'un implant. Les salles tactiques sont équipées de moniteurs qui surveillent les soldats pendant leur transe, mais il est possible de se projeter depuis n'importe où.
- Aucun test n'est nécessaire.
- La projection est impossible dans une machine déjà occupée par une autre conscience.
- Il est possible d'investir un robot se trouvant à bord d'un autre char.

CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES

- La projection transfère l'INT, l'ÉDU et le POU. Les autres caractéristiques des corps robotiques sont prédéfinies et figurent dans leurs fiches.
- Les compétences restent celles du personnage. La projection a mis un terme à la sélection des soldats sur des critères de sexe, de taille ou de force.

En revanche, elle ne dispense pas de longues périodes d'entraînement.

COÛTS

- Projeter sa conscience dans une machine coûte 1 point de magie par heure en situation ordinaire (un drone procédant à une reconnaissance) et 1 point de magie par minute en situation de combat. Considérez les points de magie comme des « points de fatigue ».
- Si le robot est détruit, le personnage revient dans son corps. Il est indemne, mais souffre d'une perte de 0/1 point de SAN.
- La pratique intensive de la projection finit par causer des sentiments de dissociation, qui peuvent dégénérer en psychose. Le règlement militaire fixe la norme à une seule projection par jour. S'il dépasse ce chiffre, le soldat perd 1D3/1D6 points de SAN par jour. Un quart d'heure quotidien d'interaction avec un chat peut réduire cette perte à 0/1D3.

MORAL - *Le moral de l'équipage est géré en secret par le Gardien. Sa valeur de départ est de 6.*

GAINS ET PERTES DE MORAL

- Engagement remporté (un événement) : +1 point.
- Bataille gagnée (un lieu) : +2 points.
- Par groupe de réfugiés sauvés : +1 point.
- Par système endommagé : -1 point par dégradation de dé (passer de 1d10 à 1d6 fait perdre 2 points).
- Par système en panne : -1 point.
- À chaque changement de zone : -1 point.
- Par trajet en zone 2 : -1 point.
- Par trajet en zone 3 : -2 points.

D'autres évolutions sont mentionnées dans le chapitre *Lieux et événements*.

LES EFFETS DU MORAL

- **1 : Mutinerie.** Équipage et soldats tentent de s'emparer du char et de faire demi-tour. Si, au passage, ils peuvent abattre leurs officiers, ils n'hésitent pas.
- **2 : Colère.** L'équipage désigne des porte-parole. Ils communiquent des exigences aux officiers et s'ingèrent dans le commandement. Les hommes obéissent encore, mais on est proche de la grève du zèle (tous les tests de **Métier** augmentent d'une difficulté : les tests faciles deviennent normaux, etc.).
- **3 : Incidents.** Des cas de désobéissance sont signalés ici et là, les hommes mettent de la mauvaise volonté à accomplir leurs tâches (tous les tests de **Métier** ont une difficulté minimum de Normal : même les taches Faciles entraînent un jet de dé).
- **4 : Murmures.** L'équipage regarde ses officiers de travers, des rumeurs circulent, les procédures sont respectées à la lettre, mais les contacts sont glaciaux.
- **5-6 : Bon moral.** Le service est fait en temps et heure, les hommes sont détendus et plaisantent avec leurs officiers.
- **7 : Très bon.** Les hommes sont motivés. Ils n'hésitent pas à aller au-delà des exigences des officiers (les tests de **Métier** bénéficient d'un dé bonus).
- **8 : Moral excellent.** Tout le monde a conscience de participer à une épopée et fait plus que sa part (les tests de **Métier** Normaux sont considérés comme Faciles).
- **9 : Moral exceptionnel.** Idem, mais l'infirmerie signale des cas d'épuisement physique et mental.
- **10 : Moral au zénith.** La troupe est convaincue de l'invulnérabilité de la colonne, et se met en danger si les officiers ne la freinent pas (tous les tests de **Métier** sont effectués avec une difficulté inférieure : les tests Difficiles deviennent Normaux, etc.). Les cas de burn-out se multiplient. Rester dans cette configuration plus de deux trajets fait baisser le moral de 1d6 points (cette lourde perte peut s'expliquer par le suicide d'un homme d'équipage qui ne se sentait « plus à la hauteur »).

LA GESTION DES CHARS

GÉNÉRALITÉS

La performance des chars est mesurée par cinq jauges, qui mesurent l'énergie allouée à un sous-système, et donc son efficacité.

Chacune est notée sur 10 et matérialisée par 1d10 de couleur, posé à l'emplacement idoine de la feuille de char.

La performance « moyenne », que le char peut soutenir indéfiniment, est de 4. À chaque ***trajet***, ***événement*** ou ***lieu***, les joueurs décident en commun de la valeur qu'ils attribuent à chaque jauge. Il est impossible de descendre volontairement à 0.

LES SYSTÈMES

- **Mouvement.** À 1, le char est immobile ou se déplace à 10 km/h. Chaque point investi en mouvement ajoute 10 km/h à sa vitesse.
- **Boucliers.** Comptez 10d6 de dégâts absorbés par point investi dans les boucliers.
- **Armement.** 1 point en armement donne au char la capacité d'infliger 10d6 de dégâts par round. La portée des armes est de 50 m par point investi. Le char peut tirer un rayon de 360°, l'une des supériorités des champs d'énergie sur les canons. Les dés de dégâts peuvent être ventilés à volonté entre plusieurs cibles.
- **Systèmes de survie.** Ils gèrent à la fois la synthèse de l'eau et de la nourriture, l'air conditionné et l'éclairage intérieur. Ils ont une incidence sur le moral des troupes.
- **Communication/senseurs.** Ce système recouvre la détection de signaux électroniques hostiles, les échanges entre les chars, les échanges entre chars et robots, ainsi que les communications avec la base.

BUDGET

- **En conditions normales**, la centrale du char leur octroie un budget de 25 points d'énergie à répartir comme ils le désirent.
- **En cas d'urgence**, les réacteurs *peuvent* produire jusqu'à 30 points d'énergie pour un événement ou un trajet. Pour l'événement suivant, la production de la centrale tombe à 15 + 1d10 points d'énergie.

SURCHARGE

Un système poussé à 9 ou 10 souffre. Il remplit son office pendant un événement ou un trajet. Ensuite, il lâche. Il est *endommagé* et posera des problèmes à l'avenir. Dans ce cas, on dégrade le dé d'un cran. Le d10 devient 1d8, puis 1d6, puis 1d4, et enfin 1d2.

PERFORMANCES INSUFFISANTES

Certains lieux ou événements imposent des valeurs minimums. Le système concerné continue à fonctionner même si le char ne les remplit pas, mais des voyants rouges s'allument sur la passerelle. S'il y a de l'énergie disponible, l'ajustement peut se faire en quelques secondes. Le système souffrira de *pannes* plus ou moins handicapantes jusqu'à réparation.

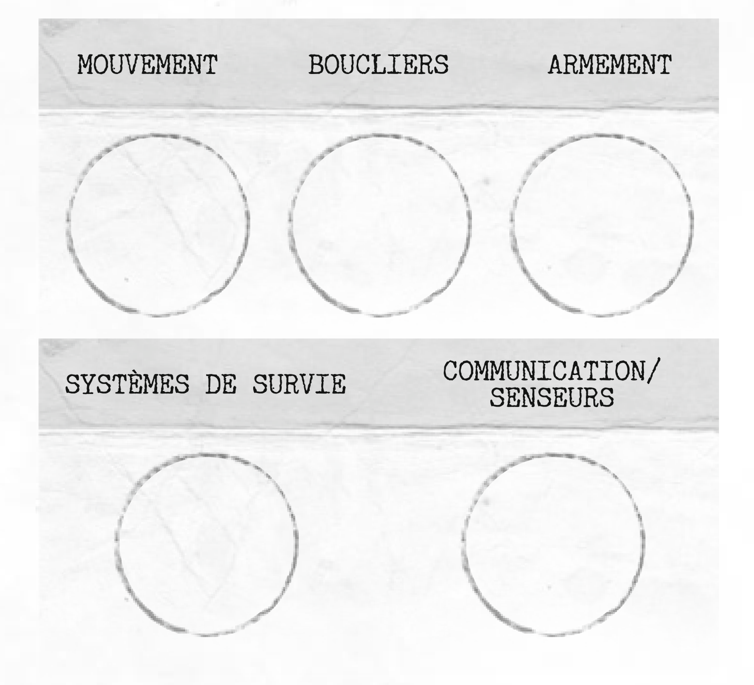
RÉPARATIONS

- **Réparer un système *endommagé*** prend un trajet et coûte 5 points d'énergie.
- **Réparer un système *en panne*** prend un trajet et coûte 1 point d'énergie par point d'écart entre la valeur choisie par le groupe et celle qui était requise par le scénario.

GRANULARITÉ

Il est préférable de traiter toute la colonne comme un seul char, mais si les joueurs préfèrent microgérer les cinq chars, c'est possible… au prix de cinq fois plus de discussions.

Document 4 – Feuille de char



Document 5 – Fiche de Moral

MORAL	ÉVOLUTION

LES ROBOTS

AÉRIEN : DRONE MONTOU

Rapide et doté d'une autonomie importante, c'est un outil de reconnaissance polyvalent.

CON	60
TAI	70
DEX	90
ÉDU	___
INT	___
POU	___

Points de vie : 13
Impact : N/A
Carrure : N/A
Santé Mentale : ___

Compétences : Aucune par lui-même, mais il permet à son occupant d'utiliser ses systèmes de communication, de détection et de brouillage.

Armes :
Néant

Armure : 1 pt de champ d'énergie.

AÉRIEN : CHASSEUR HORUS

Très maniable mais peu blindé, ce petit chasseur est équipé une paire de missiles et d'un laser à haute intensité.

TAI	300
DEX	180
ÉDU	___
INT	___
POU	___

Points de vie : 50
Impact : N/A
Carrure : N/A
Santé Mentale : ___

Compétences : Aucune par lui-même, mais il permet à ses utilisateurs d'utiliser ses capacités de détection et ses armes embarquées.

Armes :
- Missiles (x2) ___ %, 10D6 au point d'impact, -1D6 par tranche de 3 mètres.
- Laser ___ %, 5D6 (ignore l'armure).

Armure : 5 pts de champ d'énergie (baisse de 1 pt par tranche de 10 PdV perdus).

SOLDAT SET

Humanoïde, mesurant 2,40 mètres, le Set est à la fois bien armé, correctement blindé et capable de manipulations fines.

FOR	100
CON	80
TAI	120
DEX	80
ÉDU	___
INT	___
POU	___

Points de vie : 20
Impact : +2D6
Carrure : 3
Santé Mentale : ___

Compétences : Celles du porteur, il bénéficie d'un dé bonus pour les tests de Grimper, Intimidation, et Sauter.

Armes :
- Coup de poing ___ %, 1D6+2D6.
- Fusil à énergie (tir unique) ___ %, 3D6.
- Fusil à énergie (courte rafale) ___ %, 3D6 à répartir entre 1 à 3 cibles.
- Grenade 45 %, 4D6 (à l'impact, -1D par tranche de 3 mètres).

Armure : 2 pts de champ d'énergie.

Note : Le Set dispose d'un module de synthèse vocale conçu pour produire une voix grave et autoritaire, mais entre eux, les soldats qui les occupent communiquent par radio.

CHAR BOUKHIS

La principale fonction de ce char est de détruire l'opposition avant que les soldats Set n'occupent le terrain. Nommé d'après un dieu-taureau aux couleurs changeantes, il dispose d'une nano-peau qui lui assure un excellent camouflage.

FOR	N/A
CON	N/A
TAI	300
DEX	60
ÉDU	___
INT	___
POU	___

Points de vie : 80
Impact : +5D6
Carrure : 20
Santé Mentale : ___

Compétences : Celles du porteur, il bénéficie de deux dés bonus pour les tests de Discrétion.

Armes :
- Éperon, ___ %, 10D6 (impact inclus).
- Champ d'énergie focalisé, ___ %, 6D6.
- Champ d'énergie dispersé, ___ %, 6D6 à répartir entre un maximum de 6 cibles.

Armure : Champ d'énergie 8 pts.

Document 6 – Briefing complémentaire





N° 348.751 N° 66

ORDRE DE MISSION

SITUATION - LA TEMPÊTE

La tempête de sable qui s'est levée dans le désert vitrifié est anormale. Ni sa taille, ni son intensité, ni son expansion, ni sa durée ne correspondent aux paramètres ordinaires d'une tempête d'été.

La rupture des flux d'information avec les avant-postes du désert est une seconde anomalie, plus préoccupante.

ÉVALUATION PRÉLIMINAIRE

Les analystes ont formulé deux hypothèses :

- l'activation accidentelle ou délibérée d'une arme oubliée depuis la Longue Guerre (1523 - 1729).
- le début d'un second conflit contre les sectateurs de Nyarlathotep.

RÉPONSE INITIALE

La colonne de chars Khépri, placée sous le commandement de l'amiral Esmat, est composée :

- D'un char-amiral, K-1.
- D'un char-usine, K-2.
- D'un char-hôpital, K-3.
- De deux chars aménagés en transports de réfugiés, K-4 et K-5.
- D'un char-brûlot, K-1a.

MISSION

Vos ordres sont les suivants :

1. Évacuation

   Selon la situation à votre arrivée, vous avez toute latitude pour évacuer ou non les objectifs suivants :

   - GROUPE A : ALIF, SÎN ET GAYN

     Tous trois se trouvent pour l'instant hors de la tempête proprement dite.

     ALIF, mille cinq cents habitants, est une annexe de l'université du Caire. Les communications ont beau être coupées, il s'y trouve de nombreux scientifiques susceptibles d'avoir recueilli des données sur la tempête.

     SÎN est une petite ville, qui compte six mille habitants.

     GAYN est une colonie pénitentiaire. Une centaine de gardiens y encadrent deux mille prisonniers affectés à des tâches socialement utiles. Le haut commandement s'inquiète d'une éventuelle évasion de masse.

   - GROUPE B : DÂL ET ZÂY

     Ces deux objectifs se trouvent déjà à l'intérieur de la tempête.

     Dâl est une base militaire, qui comptait mille soldats.

     Zây est une oasis artificielle vouée au tourisme.

2. Étude de la tempête

   Les chars Khépri sont assez solides pour s'y aventurer. Vous devez estimer sa trajectoire, ses effets, et évaluer le temps qu'il nous reste avant qu'elle ne touche la vallée du Nil.

3. Renseignement

   Faites route vers le cœur de la tempête, identifiez sa source et détruisez-la. K-1 a été modifié pour recevoir une Négatrice.

Lieux et événements

Les *lieux* sont les sites où l'expédition peut faire halte. Dans les premières zones, il s'agit d'objectifs mentionnés dans l'ordre de mission. Ils sont séparés par des *trajets*, une notion qui a son importance dans la gestion des chars. Pendant ces déplacements, des événements se produisent.

Les joueurs choisissent leurs destinations, et donc les lieux, le Gardien décide des événements. L'ordre dans lequel ils sont présentés n'est en aucun cas impératif.

L'action commence alors que le convoi se prépare à quitter la normalité pour pénétrer sur le pourtour de la tempête.

Événement 0 : l'assassinat de l'amiral

Cet événement lance l'action et permet aux joueurs, sans doute un peu noyés sous la masse d'informations que vous venez de leur communiquer, de « toucher terre ».

Comme l'explique le document 1, page 197, nous sommes tôt dans la matinée du 18 ramadan, juste avant le briefing du matin. Tout l'état-major est entassé dans la petite salle de réunion adjacente aux quartiers de l'amiral Esmat, à l'exception de cette dernière et du professeur Hamza Qamar, l'officier scientifique.

Soudain, la porte du bureau de l'amiral s'ouvre, le professeur Qamar entre. Couvert de sang, il tient encore un coupe-papier à l'ancienne mode, qu'il ne tarde pas à lâcher. Il est en état de choc. L'amiral est effondrée sur son bureau au milieu d'une mare de sang, morte.

Le professeur se tenait face à elle, de l'autre côté du bureau. Il a pris le coupe-papier et le lui a planté dans la gorge, touchant la carotide. Pendant qu'elle saignait à mort, Hamza lui a porté plusieurs autres coups non mortels au cou et au visage.

Que l'interrogatoire ait lieu devant tout l'état-major ou dans une cellule, avec seulement Samira Marei pour recueillir sa confession, Hamza avoue. Mieux, il revendique son crime. « *C'est une question d'éthique. Il y a une Négatrice à bord ! Et ils voulaient que je sois celui qui emploierait cette abomination. J'ai tout fait pour les dissuader, ou pour les convaincre de trouver quelqu'un de plus compétent que moi. Ils m'ont forcé la main. J'ai voulu leur montrer que je suis un homme libre.* » Hamza n'a aucun autre motif.

Conséquences

Cet événement place les personnages en déséquilibre. Il aura des conséquences à court (n° 1 et 2) et moyen (n° 3 et 4) termes.

Conséquence n° 1 : les plans changent

L'objectif du briefing était d'annoncer la véritable mission (voir le document 6, page 206). L'amiral Esmat comptait écouter les avis des uns et des autres sur la manière de la remplir. Tout l'état-major sait ce qu'est une Négatrice (voir le document 7, page 208).

Conséquence n° 2 : le vide de pouvoir

La chaîne de commandement est rompue, un nouvel amiral doit prendre la main. L'ancienneté désigne le commandant Mahmoud al-Nagdy, qui se récuse, au soulagement général.

Ce sera une désignation sur le champ de bataille, au terme d'une rapide discussion entre membres de l'état-major. Il y a deux candidats plausibles parmi les prétirés :

- L'expérience du surnaturel et l'expertise tactique plaident en faveur du colonel **Farid Marei**, mais il a un passé encombrant.
- Le commandant **Omar Khorsid**, le second, serait un meilleur choix, mais il faudra l'en convaincre.

Arrangez-vous pour que le fardeau retombe sur l'un des deux. S'ils se récusent tous les deux, il atterrit sur les épaules d'un autre membre de l'état-major, par exemple Fayçal, qui ne sera pas à la hauteur de ses responsabilités.

Si les personnages refusent de choisir et se tournent vers le haut commandement, celui-ci se met en devoir de désigner un nouvel amiral, un processus qui traînera jusqu'à ce que les événements les coupent de leurs bases.

Conséquence n° 3 : l'impact sur la troupe

- Il va falloir annoncer la mort de l'amiral aux équipages. La nouvelle fait baisser le moral de 1 point, de 2 si les détails sanglants sont révélés.
- Tôt ou tard, il faudra leur révéler la véritable nature de la mission. Ne rien dire pour l'instant est sage, mais si les personnages gardent le secret trop longtemps, des rumeurs commencent à circuler (-1 pt de moral). Quand les hommes apprendront que la colonne doit foncer dans la tempête et y utiliser une arme effroyable, le moral baissera d'un point supplémentaire (ou de 2 points s'il n'y a pas eu de rumeurs).

Conséquence n° 4 : le sort d'Hamza

Le code de justice militaire de la Grande Égypte est *très* clair sur ce qui attend l'assassin d'un officier supérieur en temps de guerre : la cour martiale et la mort.

L'ennui est que le professeur est le seul homme à bord à avoir une idée du fonctionnement de la Négatrice. Le déroulement du scénario le convaincra peut-être que dans certaines circonstances, son emploi n'est pas contraire à l'éthique.

Si les personnages l'exécutent, ses assistants prennent la main. Quand il se familiarise avec la Négatrice proprement dite. Shousha passe des heures immergé dans des cours sur l'antimatière dispensés par Neville Kingston-Brown, le grand physicien australien, qui se trouvaient dans l'ordinateur personnel d'Hamza. Pâles et tendus, les deux lieutenants sauront faire face, une fois le moment venu.

Zone 1

À partir du moment où ils pénètrent dans la première zone, l'environnement change.

- La tempête est visible à l'horizon, un mur de sable rouge qui semble immobile, mais qui progresse très lentement vers l'Est. De nuit, il est vaguement lumineux, comme si un orage perpétuel faisait rage à l'intérieur.
- La température oscille entre 50 °C en pleine journée et 0 °C pendant la nuit.
- Le sable, normalement blanc, passe peu à peu à un rouge sombre qui n'a rien à faire dans la région.
- Sous certains angles, des formations rocheuses banales prennent parfois des apparences inattendues : pyramides tronquées ou visages colossaux sculptés à même la roche.
- Les communications à longue distance sont perturbées, et le système de positionnement des chars a des sautes d'humeur.
- **Effets techniques** : Aucun minimum pour le mouvement, les boucliers et l'armement. Les systèmes de survie doivent être à 4 au minimum ; les soucis de transmission peuvent être résolus en montant les communications à 5.
- **Matériel** : Tout fonctionne à 100 %.
- **Faune** : Sectateurs, habitants des sables.

Événement 1 : les fuyards

Les premiers fugitifs détectés par les senseurs de K-1 se trouvent à cinquante kilomètres au nord. Ils foncent vers l'est sans repérer la colonne. Dans les heures qui suivent, ils se font de plus en plus nombreux. Parfois composés de quelques personnes, parfois organisés en petits groupes, se déplaçant à dos de chameau ou en véhicule antigrav, les réfugiés sont heureux d'être secourus. Nomades, utopistes ou écologues, ils

vivaient dans des oasis isolées. Lorsque la tempête s'est levée, des rumeurs très étranges ont circulé sur les flux d'infos, des histoires d'attaques par des êtres surgis du désert. Ensuite, les communications ont été coupées.

Les personnages peuvent les recueillir ou les ignorer. S'ils optent pour l'accueil, se contentent-ils de servir de voiture-balai, ou se signalent-ils ? Il suffit de diffuser un message donnant leurs coordonnées sur la fréquence d'urgence pour que tous les réfugiés à des dizaines de kilomètres à la ronde convergent vers eux. C'est tout à fait raisonnable d'un point de vue humanitaire, mais cela les signale aussi à l'ennemi…

Ces premiers réfugiés ne représentent pas plus de trois cents personnes, largement absorbées par K-3 et K-4.

Événement 2 : « Le président vous parle »

Une transmission cryptée destinée à l'amiral Esmat arrive. C'est un court message vidéo du président de la Grande Égypte. Il paraît tendu et fatigué.

« Le Tibet est coupé du monde. Des attaques sont en cours en Europe. Des rapports inquiétants nous parviennent du Brésil et de Russie. Tout indique que la Longue Guerre vient de reprendre. Dans ce contexte, le Sénat Mondial a accepté le déploiement de la Négatrice. Le vote a été unanime. Si vous réussissez, nous saurons que l'humanité n'est pas désarmée face à cette menace. »

Événement 3 : le fantôme dans la machine

Le lieutenant Nasser al-Sayed, en charge des senseurs de K-1, signale des échos anormaux à une trentaine de kilomètres au sud des chars. Une reconnaissance ne donne rien.

Cela se produit à plusieurs reprises au cours de leur progression dans la zone 1, et toujours pendant les quarts de Nasser. Examinées par un autre, les données « anormales » ne le semblent pas tant que ça. Et pourtant, il est sûr de son fait : il y avait « quelque chose » dehors. Dans un premier temps, ses collègues le croient, puis, peu à peu, ils se détournent de lui.

Le lieutenant n'est ni fou, ni mythomane, il est juste dangereusement sensible, un fait qui lui jouera des tours plus tard dans l'aventure.

Événement 4 : le siège

Un drone Montou détecte les « bips » du transpondeur d'un gros bus antigrav, immobile à quinze kilomètres au sud de la colonne. Sa radio est morte. Un survol confirme qu'il est posé sous un angle improbable au sommet d'une dune. Il y a du monde à l'intérieur, et il est encerclé par des silhouettes à peine visibles.

Il y a vingt-deux personnes à bord, neuf enfants et treize adultes. Ces derniers se partagent six pistolets à énergie presque déchargés. Au total, il leur reste une cinquantaine de tirs. Épuisés par un siège qui dure depuis quinze heures, les adultes envisagent le suicide plutôt que la capture. L'un des enfants, le petit Noūr, a été gravement blessé dans l'accident (sa mère fait partie des survivants de Dâl, voir page 216).

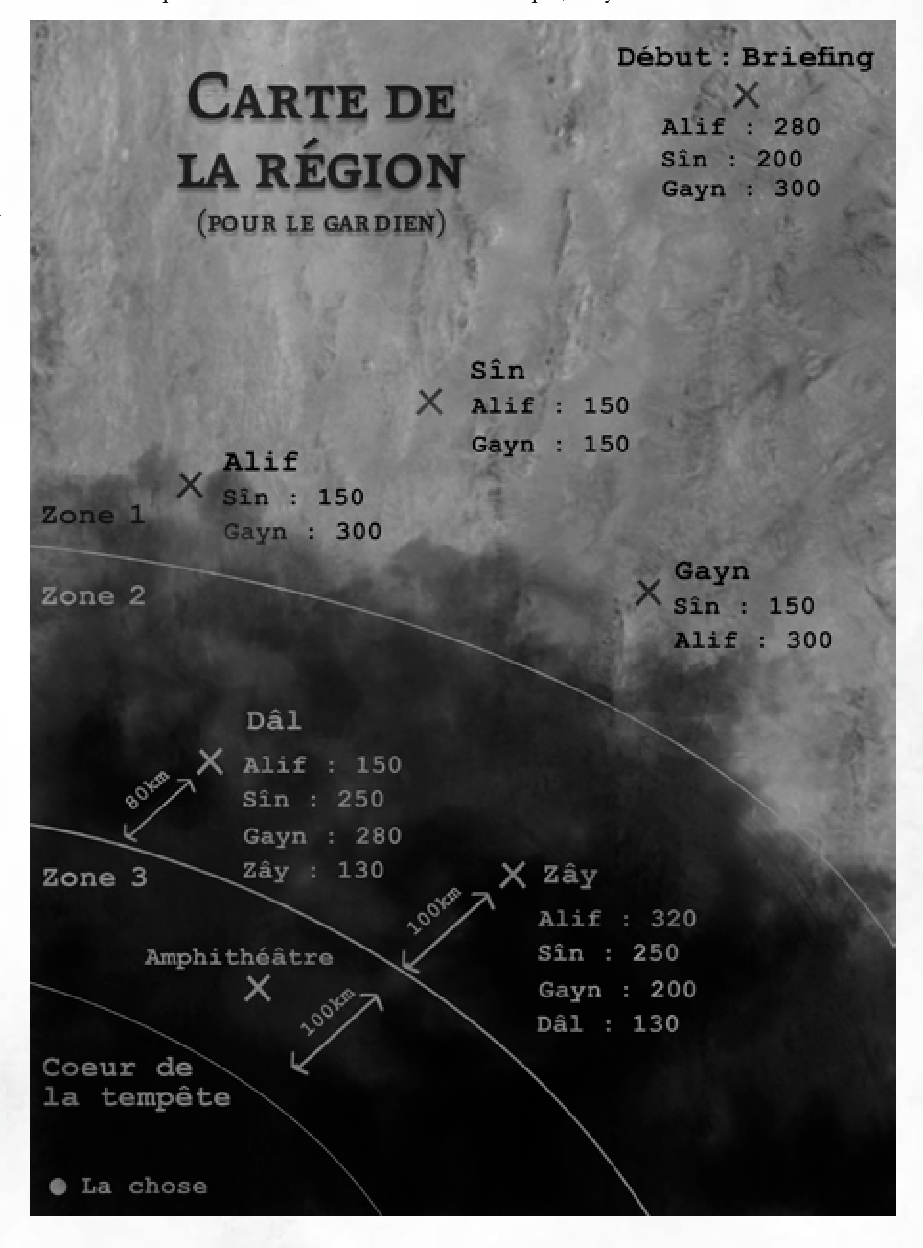
Le bus est encerclé par une trentaine d'habitants des sables, qui comptent sur la soif et la fatigue pour faire le travail à leur place. Ils n'attaquent que de nuit, ou protégés par un vent de sable.

Cette escarmouche est là pour donner au groupe une idée des capacités des soldats Set. Ils peuvent envoyer des hommes et assister à une jolie démonstration tactique, ou y aller eux-mêmes.

Développées il y a une cinquantaine d'années, les armes à antimatière sont l'apanage des « grandes puissances », comme l'étaient les armes atomiques dans la seconde moitié du XXème siècle.

La seule utilisation d'une Négatrice dans un contexte militaire a eu lieu en 1902, en Inde, lors de la Sixième Guerre Fratricide. Mumbai et ses 40 millions d'habitants ont été anéantis, ainsi que le pas de tir de la Négatrice, cent kilomètres plus à l'Est.

Document 7 – La négatrice, al-nakkara





Estimations

L'ordre de mission exige que les personnages « évaluent la trajectoire de la tempête ». Le lieutenant ***Djibril Salem***, l'officier météo, s'y attelle dès le début du scénario, en liaison avec le réseau de satellites météo Ptah.
Résultat ? La tempête ne se déplace pas. Elle *grandit*, ce qui est très différent. Elle s'étend d'une trentaine de kilomètres par jour en moyenne (soit 1,25 km/h). Les images satellites montrent un disque ocre en expansion. Il tourne autour d'une tache pourpre d'une centaine de kilomètres de rayon, à la rotation plus rapide, mais qui ne grandit pas. L'ensemble évoque une monstrueuse meurtrissure.

- Des drones partent explorer la périphérie de la tempête, dans l'espoir de déterminer les conditions qui y règnent. Tous ne reviennent pas, mais les personnages devraient apprendre au moins une partie des données présentées dans l'introduction de la zone 2, page 212.
- Si son expansion reste constante, elle atteindra les grands centres urbains du delta dans 60 à 75 jours.
- Elle engloutira Alif dans 49 heures, Sîn dans 63 heures et Gayn dans 40 heures. Ces informations sont là pour donner un sentiment d'urgence au groupe. Même en augmentant le mouvement, les déplacements prennent du temps. La découverte des objectifs ne se fait pas en cinq minutes, et le transbordement des réfugiés en absorbe aussi (1D6 + 2 heures par site, 1D10 + 2 à Sîn). La colonne devrait avoir *juste* le temps de visiter les trois objectifs.

Une fois le ménage fait, les survivants tombent dans les bras des soldats. Ils ont fui Dâl juste avant que la tempête ne l'engloutisse, et affirment avoir entendu des tirs au moment où ils prenaient l'air. Le bus n'est pas réparable, mais ils sont les bienvenus à bord de K-3.

- **Effets** : +1 au moral. En prime, si les personnages ont fait le boulot eux-mêmes, ils sont l'objet de rumeurs flatteuses au mess : les soldats aiment les officiers qui bottent des culs comme les autres.

Événement 5 : premiers signes de résistance

Un drone Montou est abattu lors d'une patrouille, à une trentaine de kilomètres en avant de la colonne. Il volait avec un binôme, et la signature d'une arme à énergie a été captée. Si les personnages ne réagissent pas, il y aura d'autres tirs. Les assaillants n'apparaissent pas sur les senseurs, ce qui signifie qu'ils disposent d'une technologie de camouflage.
La réponse la plus simple est d'envoyer une « chèvre », un drone circulant à basse altitude. Un Horus volant beaucoup plus haut, hors de vue, est prêt à lâcher des missiles au premier dégagement d'énergie en provenance du sol. L'ennemi finit par mordre à l'hameçon.
La patrouille envoyée ramasser les morceaux découvre les cadavres d'une demi-douzaine d'individus vêtus de combinaisons militaires, des débris d'armes aux allures familières, sans parler des restes d'un camouflage similaire à celui qui équipe les chars Boukhis.
D'autres « rencontres » du même ordre se produisent. Toutes trahissent l'emploi de matériel militaire : des tentatives pour brouiller les flux de données émis par les drones, des tirs d'armes à énergie contre des groupes de réfugiés, de faux appels de détresse conduisant à un site miné…. Tout cela débouche toujours sur le même genre de résultat : un peu de matériel endommagé dans le camp des personnages et de lourdes pertes dans celui des… des quoi, d'ailleurs ? Des rebelles ? Des sectateurs ?

- **Moral** : En soi, ces incidents n'ont pas d'impact sur le moral, mais la manière dont les officiers nomment cette guérilla influe sur sa perception par la troupe. Affrontent-ils des « hostiles » ? Les soldats se demandent d'où ils sortent. Des « rebelles » ? Quel rapport avec une mission de sauvetage pour cause de tempête ? Des « sectateurs » ? S'il n'est pas accompagné d'une solide campagne de communication, ce terme fait baisser le moral de 1 point.

Lieu 1 : Alif

L'annexe de l'Université du Caire est installée sous un dôme d'énergie d'une trentaine de mètres de diamètre, en haut d'un vaste plateau rocheux qui domine le désert d'une cinquantaine de mètres. Les chars ne peuvent pas y accéder, mais un corps expéditionnaire peut être organisé avec des navettes et des soldats Set.
Le champ d'énergie qui double la structure du dôme est allumé, bloquant l'unique entrée. Ce n'est pas un équipement militaire, un simple test d'**Électronique** suffit à l'éteindre.
À l'intérieur, un jardin entoure les accès de deux puits végétalisés qui descendent dans la roche sur dix niveaux. Laboratoires et quartiers d'habitation s'organisent tout autour. Tout cela est *vide*. Les machines fonctionnent toujours, recueillant des données que personne n'analyse plus. Rien n'a été dérangé, les affaires personnelles et les véhicules sont encore là.

- Les parties communes et les laboratoires sont sous surveillance vidéo. Quoi qu'il soit arrivé, cela s'est produit quatre jours avant l'arrivée des personnages, entre 09:01:15 et 09:01:16. Les écrans montrent la routine de la base. Ils deviennent noirs pendant 937/1000e de seconde. Lorsque l'image revient, il n'y a plus personne.
- Une fouille approfondie permet de découvrir quelques chaises renversées et des traces de sang à peine visibles dans une douche qui coule encore… Juste de quoi justifier une perte de 0/1 pt de SAN.
- Les scientifiques d'Alif réalisaient des expériences pointues sur l'écologie du désert. Exploiter la mémoire des ordinateurs exige un test d'**Informatique**, et montre des indices inquiétants : courbes de température trop élevées, anomalies magnétiques se déplaçant dans le désert de l'ouest, films d'improbables « aurores boréales ». Plus inquiétant, un rapport du responsable de la sécurité mentionne des empreintes de petits pieds nus sur le plateau…

Spécimens : les habitants des sables

Si des cadavres sont ramenés à bord, l'équipe médicale les autopsie sans arriver à des conclusions nettes. Il *pourrait* s'agir d'organismes génétiquement modifiés pour survivre dans le désert. Ce genre de manipulation à grande échelle est parfaitement possible, mais exige des moyens considérables. Toutefois, certains traits archaïques laissent penser qu'il s'agit d'une espèce indépendante, dérivant d'une très ancienne souche humaine…



- Au moment où le groupe se prépare à vider les lieux, un groupe d'hommes et de femmes nus se précipite vers eux en criant au secours. Ces six personnes s'identifient comme des scientifiques. Ils expliquent qu'il y a d'autres survivants à l'autre bout du plateau. Ils occupent un réseau de cavernes où l'on peut admirer d'étranges peintures rupestres toutes fraîches : des habitants des sables se prosternent devant une forme noire d'où irradient des volutes ocre. L'étude géologique du plateau, réalisé cinq ans plus tôt à la création d'Alif, ne mentionne pas ces grottes. Plus exactement, elle mentionne de la roche pleine à cet endroit. Et pourtant, le réseau semble ancien (SAN : 1/1D3).

Les survivants d'Alif

Ils sont 435, soit un peu moins du tiers des habitants de la base. Ils forment un échantillon représentatif de sa population : hommes, femmes et enfants, scientifiques ou personnel de maintenance. Tous sont nus et déshydratés, mais ils ne portent aucune blessure, marque ou tatouage. Les scanners ne montrent rien de spécial et, en dehors d'une amnésie qui couvre la matinée de leur disparition et résiste à tous les efforts des médecins, ils semblent en bon état psychologique.

Si les militaires les embarquent, ils joueront certainement un rôle dans l'événement 10, page 215, mais lequel ? Sacrifiés ou sacrificateurs ?

Lieu 2 : Sîn

Sîn ne répond pas aux appels radio. La ville a été taillée dans les parois d'un défilé orienté est-ouest, juste assez large pour y engager les chars, mais pas assez pour qu'ils y manœuvrent aisément. Là encore, il serait préférable d'envoyer un détachement.

Sîn est un labyrinthe de tunnels et de salles troglodytes qui couvre vingt niveaux, quatre sous le défilé et seize dans chacune des falaises. Ceux-ci comptent de nombreux balcons et terrasses, ainsi qu'un système sophistiqué de récupération d'eau.

Deux mille habitants se terrent dans les tunnels les plus profonds de la falaise sud. Ils y sont assiégés par des « inconnus surgis du désert », qui se sont emparé de la falaise nord. Ces sectateurs détiennent encore cinq cents personnes et en ont déjà sacrifié beaucoup d'autres. Côté nord, les balcons sont garnis de cadavres empalés ou pendus, qui nourrissent des douzaines d'énormes vautours.

- **Alliés** : **Younès Ghoneim** est le maire. Ce vétéran a une cinquantaine d'années, un immense respect pour l'armée, des trésors de bonne volonté et une jambe artificielle qui l'empêche de se joindre à la bataille. Ses fils **Mourad**, **Moustafa** et **Ismael ben Younès**, en revanche, sont prêts à servir de guides aux militaires (ces derniers n'ont pas intérêt à oublier que ces jeunes gens sont plus fragiles que les corps robotiques des soldats Set). **Loubna Masriya**, une jeune agronome, tient un poste avancé sous le défilé, à l'unique point de contact encore ouvert des réseaux nord et sud.
- **Ennemis** : **Abd el-Jabar** est à la fois le grand prêtre et le général des sectateurs. Fou à lier, il se soucie peu de la survie de ses hommes (ou de la sienne, d'ailleurs), mais il n'est pas idiot et possède un sens tactique enviable. Son bras droit s'appelle **Hatim**. Cet ancien militaire paraît rationnel et communique volontiers avec les personnages. Il leur suggère de partir, car *« le désert appartient au Pharaon et lui appartiendra toujours »*.
- **Situation tactique** : Deux cents

Cadavres et matériel

- L'équipe médicale ne fait pas de découvertes bouleversantes, sinon que ces gens portent tous des tatouages bizarres, ankhs inversés et hiéroglyphes.
- Le capitaine Samira Marei peut envoyer les ADN à ses supérieurs. Elle aura un retour dans la journée : deux des morts étaient fichés comme des activistes politiques, les quatre autres étaient des citoyens apparemment sans histoires.
- Les numéros de série du matériel, dûment conservés dans les bases de données de l'armée, indiquent qu'il vient de l'arsenal de Dâl.



kilomètres de tunnels à nettoyer, des adversaires derrière chaque virage, des pièges artisanaux en pagaille et des groupes d'otages mélangés aux sectateurs. Le simulateur tactique donne un taux de pertes supérieur à 30 %. Les probabilités de survie des otages sont évaluées à 10 %.

Que faire ? La décision finale revient à Farid Marei.

a) **Donner l'assaut**. C'est exactement ce qu'espèrent les sectateurs. Ils ont bricolé la centrale à fusion pour qu'elle explose lorsqu'un maximum de forces seront engagées dans les tunnels. Loubna, qui a envoyé une mission de reconnaissance dans les tunnels tenus par l'ennemi, le découvre au début des combats.

b) **Renoncer à sauver les otages**. Évacuer les deux mille survivants vers K-4 et K-5 va prendre du temps. Les sectateurs ne peuvent rien contre les chars. Est-il utile de perdre du temps à les combattre ?

c) **Stériliser le site**. Une fois la falaise sud évacuée, l'une des charges nucléaires de K-1a suffit à pulvériser la falaise nord.

d) **Ruser**. La banque de plans de la nano-usine de K-2 contient la formule d'un gaz de combat incapacitant. Il lui faut vingt-quatre heures pour en synthétiser des quantités suffisantes pour inonder tous les tunnels de la falaise nord. Voyant que les militaires ne tombent pas dans son piège, Abd el-Jabar entreprend de les provoquer en précipitant une centaine d'otages dans le vide. Le spectacle coûte 1/1D6 points de SAN. S'ils résistent à la tentation d'intervenir, les personnages n'ont plus qu'à envoyer des soldats Set disséminer le gaz. La coopération de Loubna et des fils de Younès est nécessaire pour identifier les meilleurs points de dispersion dans le réseau d'aération. Il ne reste plus qu'à pénétrer des tunnels pleins de sectateurs et d'otages inconscients, et à faire le tri. Ce ne sera pas une simple promenade : l'endroit reste plein de pièges. La centrale à fusion a-t-elle été sabotée ? Si oui, c'est un objectif prioritaire.

Les réfugiés de Sîn

Selon la manière dont la bataille se sera déroulée, les personnages peuvent récupérer entre deux mille et deux mille cinq cents réfugiés.

Les survivants de la falaise sud sont de braves gens ordinaires, qui pleurent leurs amis, leurs appartements et leurs petites vies. Si les militaires ont sauvé les otages, ils se montrent coopératifs et pleins de bonne volonté. S'ils ont essayé mais que l'opération s'est terminée par un échec, ils sont amers, mais « c'est la guerre ». En revanche, si les soldats ont renoncé au combat ou se sont contentés de balancer une bombe atomique pour liquider secteurs et otage, ils sont pleins de ressentiment.

Quant aux ex-otages, ils sont pour la plupart traumatisés. Ils devront être traités à bord de K-3. Leur débriefing ne laisse aucune place au doute : Abd el-Jabar et ses sbires sont bien des sectateurs de Nyarlathotep. Les envahisseurs avaient peut-être des complices parmi les habitants de Sîn. Des sectateurs tentent-ils de s'infiltrer dans les chars à cette occasion ?

Lieu 3 : Gayn

Gayn émet des SOS intermittents, probablement envoyés par une machine : personne ne répond aux tentatives du groupe pour établir un dialogue.

- **Situation** : Installée au milieu de dizaines de kilomètres de dunes, la colonie pénitentiaire se compose de plusieurs dômes établis sur une chaîne d'oasis. Ils sont reliés par un réseau de monorails poussifs. Les bâtiments en dur se limitent à des baraquements, des maisons pour les gardiens et des bâtiments administratifs. Au centre du complexe, un terrain d'atterrissage est le seul lien de Gayn avec le monde extérieur. L'ensemble forme un ovale de sept kilomètres de long sur trois de large. Depuis deux jours, une force mixte composée de sectateurs et d'habitants des sables progresse lentement de dôme en dôme. Gardiens et prisonniers reculent peu à peu vers l'Est. Ils ne tiennent plus que les trois oasis occidentales. Le terrain d'atterrissage a été perdu la veille de l'arrivée des chars.
- **L'assaut :** Il a été précédé de deux nuits de cauchemars atroces, qui ont déclenché une vague de suicides et de crises psychotiques chez tous les résidents, gardiens et prisonniers. Hébétés, les survivants ont été nombreux à succomber lors de la première attaque.
- **Les gardiens** : **Dalil el-Hadj** est le commandant du camp. Les chefs des colonies pénitentiaires ont la réputation d'être des crapules ou des incompétents, Dalil est un brave homme qui s'est retrouvé dans le camp des perdants au cours d'une lutte interne au sein du haut commandement. Respecté de tous, haï des salopards et des profiteurs, il gère un camp modèle. Il lui reste soixante hommes équipés d'armes à



énergie, qui encadrent des prisonniers munis d'armes improvisées.

- **Les prisonniers** : Neuf cents hommes et trois cents femmes, partagés entre « droit commun » et « politiques ». Les deux groupes coopèrent sans s'aimer. **Lydia Shokralla** parle au nom des premiers. Cinq ans plus tôt, elle était encore l'une des principales figures de la pègre du Caire. Sa chute et son procès ont été des événements médiatiques majeurs. Lydia est efficace et amorale, exactement la femme qu'il faut dans ces circonstances. Quant à **Walid al-Zahed**, son homologue chez les politiques, c'est un agitateur professionnel, éloquent et charismatique, mais sans beaucoup de jugeote. Il contrôle beaucoup moins bien ses troupes que Lydia.
- **Les sectateurs** : Leur chef se nomme **Othman**. Il opère de manière étonnamment rationnelle, occupant les oasis les uns après les autres au terme de coups de main habilement menés. À en croire les quelques évadés qui se sont échappés de son camp, il semble préférer les conversions aux sacrifices. S'ils prennent contact avec lui, Othman déroule un discours politique radical dont l'argument majeur est *« si le pouvoir n'avait pas été verrouillé, nous n'aurions pas eu à vendre nos âmes aux puissances des ténèbres. »*
- **Les habitants des sables** : Leur nombre est inconnu et leur dirigeant reste invisible. Il est lucide, toutefois : à l'instant où les chars arrivent, ses sujets disparaissent sous les dunes, laissant Othman et ses six cents sectateurs dans une situation désespérée.
- **Tactique** : Le défi est moins complexe qu'à Sîn. Les personnages sont libres de procéder comme ils le désirent, mais la solution optimale est
  - a) de collecter un minimum de renseignements grâce aux drones ;
  - b) de prendre contact avec la petite armée improvisée par Dalil ;
  - c) de couper la retraite de l'ennemi, ce qui peut être fait en positionnant deux chars à l'est de Gayn ;
  - d) de refermer la nasse sur les sectateurs. Beaucoup se font tuer sur place, mais la plupart s'efforcent de fuir vers l'est, soit à pied, soit à bord de véhicules légers.
- **Moral** : Pas de gain si les personnages ont négligé de bloquer les issues.

Notes de mise en scène : zone 1

Ce segment est une promenade militaire. Les chars jouissent de tous les avantages technologiques possibles, et démolissent l'ennemi, engagement après engagement. Qu'ils soient en position de force ne veut pas dire que tout se passera *bien*. La visite de leurs objectifs reste déstabilisante, et les personnages ne sont pas à l'abri d'une erreur tactique aux effets dévastateurs, notamment à Sîn.

Zone 2

Et la tempête se referme sur la colonne…

- Le vent se maintient entre 100 et 115 km/h. Il souffle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, mais il lui arrive de changer de direction sans raison apparente.
- La température moyenne est de 60 °C. Elle ne descend plus en dessous de 30 °C, même la nuit, et dépasse les 80 °C en milieu de journée.
- À l'œil nu, la visibilité est inférieure à cinq mètres. Il n'y a plus ni « jour » ni « nuit », juste une pénombre ocre, plus ou moins dense. Entre le coucher et le lever du soleil, la tempête est illuminée par un feu roulant d'éclairs, qui frappent parfois dangereusement près des chars.
- Le logiciel de navigation de K-1 permet encore de tracer un cap. Les senseurs des chars reconstituent en temps réel l'image 3D de l'environnement du convoi. Il ne ressemble que d'assez loin à ce qui est stocké dans leur mémoire. Des affleurements rocheux sont apparus ou ont été engloutis, et de plus en plus, certaines formes paraissent trop régulières pour être naturelles. Le désert ne devrait pas être jonché de sphinx plus gros que celui de Gizeh !
- Les communications restent possibles à courte portée. Les échanges avec la base ne tardent pas à devenir impossibles.
- **Matériel** : Le vent malmène les drones. Ils sont limités à des vols à courte distance, une vingtaine de kilomètres maximum. Même ainsi, ils ont 20 % de chances par vol de souffrir d'un « incident » plus ou moins grave, de la panne partielle au crash. Les chasseurs, plus gros et plus stables, ont 10 % de chances de souffrir d'un incident. Navettes, soldats Set et chars Boukhis ne sont pas handicapés.
- **Effets techniques** : Aucun minimum pour le **mouvement**, mais la vitesse réelle baisse, comptez 5 km/h par point de mouvement au lieu de 10. Les conditions extérieures imposent des **boucliers** à 5. L'**armement** n'a pas de minimum imposé et servira sans doute la variable d'ajustement. Les **systèmes de survie** doivent être au moins à 5.

Les réfugiés de Gayn

Au total, les personnages peuvent récupérer environ mille quatre cents personnes, gardiens, droit commun et politiques. Deux cents blessés graves sont dirigés vers l'hôpital de campagne de K-3.

À ce niveau, la chaleur coûte 1 pt de moral aux soldats, l'environnement redevient confortable à 6. Enfin, un minimum de 6 en **communication/senseurs** est requis pour maintenir la communication entre les chars. Il faut monter à 7 pour communiquer avec la base pour un court moment.

- **Faune** : Habitants des sables, hyènes géantes, sphinx.

Événement 6 : des troubles ?

Juste avant que la colonne ne se lance dans la tempête, les flux d'infos en provenance du Caire deviennent étranges. Il y est question de coups de feu, de mouvements de troupes, de barricades… Dans une transmission de quelques secondes, sans contexte, des chasseurs Horus bombardent le palais présidentiel. D'autres images montrent des foules en colère. Ensuite, il n'y a plus que du brouillage, clairement d'origine militaire. Il se passe quelque chose sur les arrières de la colonne, mais quoi ? Le haut commandement ne répond plus.

- **Moral** : Il faut agir vite pour que les communications ne répercutent pas ces images à la troupe. Des soldats inquiets pour leurs familles sont moins concentrés sur leur tâche (-1 au moral).

Événement 7 : la folie du lieutenant al-Sayed

Les rapports du lieutenant Nasser al-Sayed deviennent de plus en plus erratiques. Il signale de nombreux

Le problème des réfugiés

Ensemble, K-4 et K-5 peuvent héberger 1 800 personnes dans de bonnes conditions, 3 600 personnes dans des conditions spartiates, et jusqu'à 6 000 personnes dans des conditions très difficiles. Le désert et les différents sites de la zone 1 fournissent, au maximum, 4 600 réfugiés.

La manière dont ils sont répartis à bord de K-4 et de K-5 est importante. Maintenant qu'ils sont en sûreté, les « droit commun » de Gayn ne seraient pas contre une petite vengeance contre des gardiens très minoritaires. Les politiques, quant à eux, ne veulent plus être mélangés avec les truands. Les survivants de Sîn ne font confiance ni aux uns ni aux autres, et tout le monde s'accorde à dire que les survivants d'Alif sont étranges.

objets volants à haute altitude dans la tempête et se dit convaincu qu'ils « nous surveillent ». Entre deux phrases anodines, ses rapports contiennent des mentions comme « 15:03 : Le sable chante pour moi. »
Maintenu à son poste, il s'effondre au milieu de son quart. Envoyé à l'infirmerie, il alterne périodes d'apathie et cauchemars – il ne s'en souvient pas au réveil, mais son électroencéphalogramme prouve leur existence.
Le médecin-major ou le colonel Farid Marei peuvent l'amener à se confier, à parler des créatures qui guettent le convoi, de leur patience, de leur faim immémoriale… toutes choses qui coûtent 1/1D3 points de SAN à qui l'écoute.

Événement 8 : péril à l'extérieur

Il reste possible de circuler entre les chars, à condition de disposer d'une combinaison de protection (assez proche d'un scaphandre spatial dans sa conception) et d'un moyen de transport. Les conditions extérieures limitent l'utilisation des plateformes de service aux missions indispensable. Très vite, ceux qui les empruntent affirment qu'ils se sont sentis observés, ou qu'ils ont distingué des formes indécises *qui volaient à leur hauteur*.
Et puis, un transfert de routine entre K-3 et K-5 tourne mal. Fidèle à sa programmation, la plateforme se gare sur le quai de K-5, mais les quatre réfugiés guéris et le soldat qui les accompagnait ont disparu. Il ne reste qu'une mare de sang sur le sol de la plateforme. La mémoire de l'engin montre que l'attaque s'est produite à mi-chemin entre les deux chars, mais elle n'enregistre que les données de charge, pas d'image.

Que se passe-t-il ?

Les coupables sont une paire de sphinx, opérant sous le couvert de la tempête et utilisant les chars comme perchoirs.

Que font les personnages ?

- **Rien**. D'autres disparitions se produisent, le moral baisse de 1 point.
- **Ils décident de stopper tout trafic entre les chars**. Cette solution d'attente ne pourra pas durer éternellement.
- **Ils confient l'enquête à des PNJ**. Ils auront des rapports réguliers, accompagnés de suggestions plus ou moins praticables. La vérité n'émergera qu'au bout de plusieurs attaques.
- **Ils s'impliquent eux-mêmes**. Des éléments de la solution se trouvent dans les rapports de maintenance. Ils mentionnent des surcharges localisées

SECTATEURS

Des milliers d'hommes et femmes d'origines sociales et ethniques diverses, unis par une seule chose : le culte du Pharaon de la fin des temps. Leur équipement a beau être militaire, la plupart ne sont pas formés à la guérilla. Ils tombent dans tous les pièges tendus par des professionnels.

	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Sexe	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F
Âge	28	44	36	58	23	26	47	26	71	11
APP	50	60	55	65	45	50	75	65	45	70
CON	70	60	65	50	75	80	65	85	55	40
DEX	70	75	60	65	70	85	80	90	70	55
FOR	65	70	70	75	85	70	75	55	40	40
TAI	60	50	75	55	85	70	90	55	60	40
ÉDU	45	60	75	70	55	60	75	80	55	30
INT	50	65	80	55	60	65	75	65	75	85
POU	50	55	45	50	60	30	65	75	85	90
Impact	+1D4	0	+1D4	0	+1D4	+1D6	+1D6	0	0	-1
Carrure	+1	0	+1	0	+1	+2	+2	0	0	-1
PdV	13	11	14	11	16	15	18	14	12	8

Compétences :
Discrétion 30 % (15/6), Imposture 30 % (15/6), Métier (divers) 45 % (23/9), Métier (guérillero) 30 % (15/6), Propagande 35 % (18/7), Rites impies 55 % (28/11), Survie (désert) 50 % (25/10)

Armes :
- Pistolet à énergie 50 % (25/10), 1D10
- Fusil à énergie 40 % (20/8), 2D6
- Grenade 45 % (23/9), 4D6 (à l'impact, -1D par tranche de 3 mètres)
- Grenade gauss 45 % (23/9), spécial*

* Il y a 20 % de chances pour qu'un sectateur donné en soit équipé. Elle n'inflige pas de dégâts, mais paralyse les soldats Set pour 1D3 rounds. Généralement suivie d'une grenade offensive.

Matériel :
Certains groupes disposent de tout ou partie du matériel suivant :
- Nano-bâche de camouflage : un dé bonus pour les tests de discrétion.
- Transmetteurs militaires : ils rendent majeurs les tests de détection et de brouillage des drones.
- Mines : 6D6 (-1D par tranche de 3 mètres).

Note : La numéro 10 connaît Flétrissement, qui est inopérant sur les soldats Set, ainsi que Déflagration mentale qui, en plus de faire perdre de la SAN, interrompt la projection. Si elle en a l'occasion, elle n'hésite pas à se faire passer pour une réfugiée.

HABITANTS DES SABLES

sākin al-sahrā'

Petits, affreux et féroces, ces êtres ont passé deux cent cinquante ans à préparer leur revanche contre l'humanité. Ils ne peuvent pas faire grand mal à des militaires déambulant dans des corps robotiques. En revanche, ils sont capables d'écharper des civils surpris à l'extérieur.
Ces guerriers d'élite ont appris à supporter la lumière du jour. Ils ne sont pas handicapés par le soleil, même s'ils préfèrent combattre de nuit ou dissimulés par les vents de sable.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CON	80	75	85	70	65	75	70	90	85	80
DEX	75	80	90	70	60	75	65	70	85	90
FOR	55	50	40	45	60	35	65	75	75	65
TAI	45	35	50	40	35	30	55	50	55	45
INT	55	80	55	60	85	70	65	60	50	65
POU	55	75	50	45	90	40	45	65	40	50
Impact	0	0	0	0	0	-1	0	+1D4	+1D4	0
Carrure	0	0	0	0	0	-1	0	+1	+1	0
PdV	13	11	14	11	10	11	12	14	14	13

Compétences :
Camouflage 60 % (30/12), Écouter 60 % (30/12), Survie (désert) 99 % (50/20), Trouver Objet Caché 50 % (25/10)

Armes :
- Griffes 40 % (20/8), 1D6 + impact
- Gourdin 50 % (25/10), 1D8 + impact
- Lance 45 % (23/9), 1D8 + impact (E)
- Grenade* 45 % (23/9), 4D6 (à l'impact, -1D par tranche de 3 mètres)
- Grenade gauss* 45 % (23/9), spécial**

* Il y a 20 % de chances qu'un habitant des sables soit équipé de grenades.
** Elle n'inflige pas de dégâts, mais paralyse les robots pour 1D3 rounds. Elle est parfois suivie d'une grenade défensive… et parfois d'une attaque à la lance (« on a beau leur *dire*, ils ne veulent pas comprendre », pestent leurs instructeurs).

Protection : 3 points de peau

Sorts :
Les numéros 2 et 5 sont des sorciers, qui savent désorienter et attirer les humains. À leur grande surprise, leurs pouvoirs ne fonctionnent pas sur les robots. Le numéro 5 sait également appeler des vents de sable, ce qui fournit une couverture à son groupe et inflige deux dés de malus aux tests de compétences de combat des humains (mais pas à ceux des soldats Set, qui voient même dans la pire des purées de pois).

SAN :
0/1D3 (ils *peuvent* passer pour le produit de manipulations génétiques, mais une autopsie montre qu'il n'en est rien et coûte 0/1D6).



HOMMES DU RANG

	Équipage	Soldats
FOR	65	65
CON	65	70
DEX	65	70
TAI	60	70
APP	60	60
INT	75	75
POU	65	70
ÉDU	75	70

Impact :	+1D4	+1D4
Carrure :	1	1
Points de vie :	12	14
Santé Mentale :	65	70

Compétences :

• Équipage :
Bureaucratie 30 % (15/6)
Métier primaire (navigation, cybernétique, communications, ingénierie, logistique, médecine, tactique ou renseignement) 60 % (30/12)
Métier secondaire (un autre dans cette liste) 45 % (23/9)
Râler après les soldats qui cassent le matériel 30 % (15/6),
Système D 35 % (18/7)

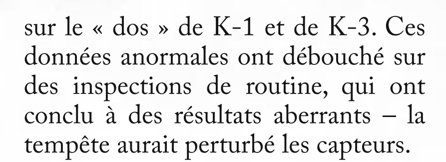
• Soldats :
Bureaucratie 15 % (8/3)
Métier (combattant) 55 % (28/11)
Râler après les planqués qui entretiennent le char 35 % (18/7)
Système D 35 % (18/7)
Zoologie (chats) 20 % (10/4)

Armes :
- Équipage : pistolet à énergie 40 % (20/8), 1D10
- Soldats : pistolet à énergie 60 % (30/12), 1D10

Projection (soldats uniquement) :
- **Montou** : brouillage 40 % (20/8), communication 60 % (30/12), détection 70 % (35/14)
- **Horus** : communications 60 % (30/12), laser 70 % (35/14), missiles 75 % (38/15)
- **Set** : coup de poing 45 % (23/9), fusil à énergie (tous modes) 50 % (25/10), grenade 35 % (18/7)
- **Boukhis** : éperon 20 % (10/4), champs d'énergie 40 % (20/8)

Note : Ce sont des valeurs moyennes, certains soldats sont des spécialistes de telle ou telle arme.





sur le « dos » de K-1 et de K-3. Ces données anormales ont débouché sur des inspections de routine, qui ont conclu à des résultats aberrants – la tempête aurait perturbé les capteurs.

Comment enquêter à l'extérieur ?

- Les plateformes sont dangereuses.
- Les navettes, massives et blindées, ne sont jamais attaquées.
- La tempête empêche les drones Montou de voler sur de longues distances, mais rien n'interdit d'en risquer un ou deux entre les chars. Les pilotes se sentent secoués et risquent à tout instant de s'écraser contre le flanc d'un Khépri, mais ils tiennent… jusqu'à ce que quelque chose les attaque. Le pilote a le temps de voir une forme massive, une patte griffue et des ailes de cuir avant de perdre le contact et d'être renvoyé dans son corps.

Que faire ?

Utiliser les chasseurs Horus pour abattre les sphinx revient à se tirer dessus pour chasser une mouche. En revanche, pousser les champs d'énergie et les électrocuter est tout à fait possible, à condition d'attendre qu'ils se posent et de monter le score d'armement à 7 pendant un court moment.

Événement 9 : les voix de l'Autorité

Émis à quelques minutes d'intervalle, deux messages venus d'au-delà du désert parviennent à franchir la tempête (voir les documents 8 et 9 ci-dessous).

Qui sont ces gens ?

- Le nom d'Abd el-Hakim Kabish est connu de Redouane et de Farid. C'est un officier patriote, mais original et contestataire, qui militait pour que la Grande Égypte renonce à l'expansion en faveur d'une posture défensive. Ses analyses socio-économiques sur le coût à long terme d'une politique agressive ont été discutées en haut lieu avant d'être écartées. Un tel homme peut être un putschiste, mais un sectateur ?
- Le cas du « maréchal al-Feqqy » est encore plus épineux. Son nom ne figure pas parmi la douzaine de maréchaux de la Grande Égypte. En revanche, Omar Khorsid connaît un *colonel al-Feqqy*, qui commandait une base militaire dans la banlieue de Louqsor. C'est un officier plus tout jeune, à la carrière banale. Si le gouvernement l'a promu maréchal, c'est que la situation doit être désespérée… à moins qu'il ne se soit promu tout seul, ce qui est tout aussi inquiétant.

Que faire ?

Une violente perturbation magnétique empêche les communications à la longue portée pendant les heures suivantes. Les circonstances devraient pousser le groupe à poursuivre… et créer des dissensions au sein de l'état-major.

- **Moral** : Si l'information filtre, le moral baisse de 2 points. L'équipage se divise entre loyalistes et révolutionnaires (sur une base de 65 %/35 %). Si le moral tombe en dessous de 3, on assiste à des bagarres entre les deux factions.

Événement 10 : l'ennemi intérieur

Accueillir des réfugiés est noble, mais dangereux. Dans le lot, il peut y avoir des sectateurs, par exemple n'importe quel petit groupe ramassé lors de l'événement 2. Pire, des innocents ont peut-être été programmés pour agir lorsque le convoi atteindrait un certain point dans la tempête. Les survivants d'Alif sont parfaits dans ce rôle.
Si les personnages organisent un filtrage, ils repèrent les moins malins. Mais les réfugiés sont nombreux, l'équipage débordé, et certains sectateurs passent entre les mailles du filet. Quant aux malheureuses « taupes », elles semblent innocentes… puisque consciemment, elles le sont.

Document 8 – La première transmission

Opération annulée. Faites demi-tour immédiatement et rendez-vous à l'objectif Alif. Une équipe vous y attendra pour vous relever de votre commandement et assurer votre débriefing.

Colonel Abd el-Hakim Kabish
Ministre de la Défense
Conseil révolutionnaire suprême

Document 9 – La deuxième transmission

Le Caire est aux mains des sectateurs. Gouvernement légitime replié sur Louqsor, prêt à poursuivre la lutte. Votre mission reste de première importance. Continuez. Nous vous attendons à Louqsor lorsque tout sera terminé.

Maréchal Mohamed al-Feqqy
Ministre de la Défense
État grand-égyptien

Logistique des réfugiés

Les deux « camps » fonctionnent de manière automatisée. La nourriture et l'eau sont synthétisées sur place, des messages enregistrés se chargent de dire aux réfugiés quoi faire et où aller… Bref, normalement, les soutes ne sont jamais ouvertes.

L'équipage des chars n'est pas assez nombreux pour assurer une « garde » à plein temps à l'intérieur des soutes, or les réfugiés ont besoin d'être encadrés. Une solution serait de promouvoir certains d'entre eux au rang de « surveillants », de leur donner des brassards et des armes non létales (des matraques ou des étourdisseurs électriques feraient l'affaire). Si les surveillants sont débordés, il est possible d'ouvrir une porte et de faire intervenir les soldats Set…

Terrorisme…

Confinés dans les soutes blindées de K-4 et de K-5, les sectateurs ne peuvent pas faire grand-chose, si ce n'est s'en prendre aux véritables réfugiés. Or, d'un point de vue tactique, ces derniers font d'excellentes victimes. Une attaque à l'intérieur même des chars montre aux civils que la « protection » de l'armée est illusoire. Elle démoralise les soldats et oblige l'état-major à consacrer des ressources à la traque d'autres sectateurs, qui n'existent peut-être même pas.

Les propositions suivantes peuvent s'enchaîner de nombreuses manières, et être divisées entre K-4 et K-5.

- **Une attaque idiote.** Une douzaine de sectateurs équipés d'armes blanches improvisées se lancent à l'attaque d'un espace communautaire, par exemple une cafétéria. Ils font plusieurs blessés avant d'être maîtrisés par les autres réfugiés.
- **Une attaque réfléchie**. Un groupe similaire se lève un peu avant le réveil officiel et attaque un dortoir occupé par des femmes et des enfants. Il y a des morts, et l'affaire tourne à la prise d'otages. Les surveillants sont vite débordés.
- **Une attaque intelligente**. Les sectateurs, moins nombreux et plus malins, se fixent pour objectif de sortir de la soute. Ils peuvent trafiquer les portes, tenter de passer par les systèmes de conditionnement d'air ou d'évacuation des eaux usées... ou profiter d'une diversion, un événement assez grave pour que les portes de la soute soient ouvertes. Une fois dans le char, leur objectif est de semer un maximum de chaos. Ils peuvent s'emparer d'un relais de distribution d'énergie, causer des pannes, etc. Il faudra les traquer un par un.

Les survivants de Dâl

Très peu nombreux, ils ont tous vu des choses anormales et sont diversement traumatisés par l'expérience, ce qui implique des soins à bord de K-3. Si certains d'entre eux ont été retournés, ils seront en position de trafiquer al-Razi, l'IA de l'hôpital de campagne.

… et invocation

Entasser dans le même espace sectateurs et sacrifices potentiels est imprudent, mais les personnages ne peuvent pas le savoir. Ce groupe se compose d'un prêtre et de trois acolytes. À la faveur de la nuit, ils enlèvent deux personnes, les égorgent dans les douches et dessinent un diagramme impie avec leur sang.

Quelques secondes plus tard, un trou s'ouvre dans la pièce. Il en sort un vent de sable, suivi de l'un de Ceux qui Marchent dans la Tempête (page 122). Il entreprend de métamorphoser les sectateurs, puis de semer le chaos. Il faudra un détachement de soldats Set pour en venir à bout.

Une décision stratégique

K-4 et K-5 représentent 40 % de la puissance de feu de la colonne, mais en conservant ces chars lorsqu'ils se dirigeront vers le cœur de la tempête, l'état-major expose des civils à des dangers inconnus. Ne vaudrait-il pas mieux leur faire faire demi-tour une fois Dâl et Zây ratissés ? Certes, mais pour aller où ? Au Caire ou à Louqsor ? Le débat au sein de l'état-major commence dès l'accueil des premiers réfugiés en zone 1, et devrait rebondir tout au long de la progression de la colonne en zone 2.

Lieu 4 : Dâl

L'objectif Dâl était à la fois un aérodrome militaire, un nœud logistique et un centre de collecte de données sur les États voisins de la Grande Égypte. Entre les soldats et leurs familles, l'endroit abritait presque un millier d'habitants.

La base était divisée en trois quartiers : les pistes et les hangars au sud, des habitations au centre et les installations d'écoute au nord. Des bâtiments de béton et d'acier, modernes mais déprimants, se succédaient au long d'un plan orthogonal sans fantaisie. Sa sécurité se limitait à un champ de forces léger, à peine plus puissant qu'une clôture électrique. À quoi bon investir davantage ? Dâl se trouvait au cœur du désert, loin à l'intérieur du territoire grand-égyptien.

Lorsque la colonne arrive, le champ d'énergie est coupé. Les rues sont encombrées de véhicules qui semblent avoir été jetés ici et là par la tempête, ce qui implique qu'elle a soufflé beaucoup plus fort qu'elle ne le fait actuellement. Quelques cadavres mutilés, étrangement peu nombreux, témoignent d'un assaut. Certains bâtiments portent des traces d'explosions ou d'incendies. Les arsenaux ont été pillés. Les centres de données et les moyens de transmission ont été détruits. La mémoire des ordinateurs ne renferme rien d'intéressant.

Trois meutes de hyènes géantes se sont installées au nord, dans un champ d'immenses antennes. Elles comptent chacune une dizaine d'individus, et ne sont ni à leur place dans la région, ni « normales ».

Si les personnages organisent un ratissage minutieux de la base, ils découvrent une cinquantaine de survivants, civils et militaires, qui en ont réchappé en se terrant dans les sous-sols des bâtiments.

- **Survivants** : Le sergent **Badreddine Helal** et son groupe occupent le complexe de divertissement du centre de la base. Ils se nourrissent de confiseries et de sodas, mais voient leurs réserves diminuer de jour en jour. Badreddine est une tête brûlée, et il n'est qu'à moitié heureux d'être sauvé. **Emel Sabbahi**, une analyste civile, est terrée dans le supermarché en compagnie de deux amies et de quatre enfants en bas âge. Emel est calme, efficace et rationnelle. Son amie **Hanae** n'a qu'une envie : sortir et essayer de retrouver son fils, **Noūr**, disparu lors du désastre (il est l'un des passagers du bus de l'événement 4).

Leurs témoignages se recoupent : une énorme tempête de sable s'est levée, le champ d'énergie a grillé, puis une petite troupe équipée de véhicules antigrav a investi la base, épaulée par des *choses* qui flottaient dans les vents de sable. Après la bataille, les sectateurs ont pillé les arsenaux, puis ratissé la base à la recherche de survivants… et de cadavres. Morts et vivants ont été emmenés dans la tempête.

Lieu 5 : Zây

Ce nom de code militaire dissimule un complexe touristique : un lac artificiel de dix kilomètres de diamètre autour duquel sont disposés bases de loisir, hôtels de luxe et centres commerciaux. Un quart de l'anneau était réservé aux personnalités du régime et autres millionnaires, le reste était dévolu au tourisme de masse. Lorsque la tempête a frappé, il ne restait pas grand monde à Zây : sous ces latitudes, la saison touristique court de novembre à avril.



L'approche

Les chars captent des transmissions cryptées. Casser le code exige des efforts, mais permet de comprendre que la colonne approche d'un site hostile.

Une fois sur le pourtour du lac, la tempête diminue. Le vent souffle encore à 80 km/h, mais la température moyenne n'est plus « que » de 40 °C. (Il est possible de descendre la quantité d'énergie allouée aux systèmes de survie de 6 à 5 sans effets néfastes.)

L'arrivée des chars déchaîne une panique tout à fait satisfaisante, accompagnée de quelques tentatives dérisoires pour les attaquer avec de petites armes à énergie.

Au cœur de l'horreur ?

Zây est devenu la capitale d'un petit monde clos, où les sectateurs s'efforcent de bâtir une « société idéale » sous les yeux vigilants d'un sphinx nommé Enmoutef.

Plusieurs milliers d'habitants des sables se sont établis autour du lac, mais ils ne s'intéressent pas aux affaires des humains. Deux mille sectateurs et huit cents esclaves terrorisés occupent le *Xanadu*, un complexe hôtelier-casino-centre de convention. Le bâtiment, lointainement inspiré d'un palais mauresque, est immense, massif et hideux, mais il semble fonctionner presque normalement si l'on considère que ses occupants sont des sociopathes qui se livrent une guerre discrète pour être « bien vus » d'un monstre inhumain.

Ruptures d'équilibre

Si les personnages s'efforcent d'évaluer la situation, ils sont successivement contactés par :

- **Madame Leïla, maîtresse de l'aile gauche** : Une jolie jeune femme aux dents limées en pointe, qui leur propose son aide, pour peu que les chars se concentrent sur l'aile droite du *Xanadu*.
- **Le Premier Disciple de l'Innommé** : Un bel homme au crâne rasé, qui les prend pour des sectateurs, les complimente sur leur « prise » et propose à l'amiral de télécharger l'*Al-Azif* dans les bases de données de K-1, en échange d'un tout petit rien : la tête de Leïla.
- **Aleph** : Un sorcier mort dont la conscience possède le système domotique de l'hôtel. En échange d'un réfugié jeune et en bonne santé, il est prêt à ouvrir des portes à un commando, à saboter l'éclairage, à les guider jusqu'aux zones intéressantes, etc. Ce genre de marché se termine rarement bien.
- **Wided Sawiris** : Cette femme entre deux âges, aux traits tirés, transmet depuis le parking souterrain. Elle est à la tête d'un groupe d'esclaves fugitifs qui cherche à s'évader. Ses « rats dans les murs » sont une quarantaine, mais ils refusent de partir seuls : ils ont tous des proches parmi les prisonniers.

Que faire ?

- **Passer une alliance** : Si les personnages décident que le *Xanadu* est un objectif militaire valable, ils peuvent entreprendre de l'occuper. Leurs cent cinquante soldats Set n'étant pas suffisants pour cela, ils peuvent s'allier à l'un des chefs locaux avant de se retourner contre lui. L'autre se prépare également à les trahir.
- **Libérer les esclaves** : Cela n'ira pas non plus sans casse.
- **Tout raser** : Un seul char suffit à changer le *Xanadu* en un tas de décombres. Avec plusieurs, cela va juste plus vite.

Sous le regard du sphinx

La bataille fait rage lorsqu'une énorme face à demi humaine, coiffée d'une double couronne, apparaît sur l'holocuve de la passerelle. Le monstre s'exprime dans un arabe littéraire impeccable et appelle les personnages par leur nom…



L'être se présente sous le nom d'Enmoutef, hiérophante du Pharaon de la fin des temps. Il se prétend disposé à parlementer. Selon la manière dont les personnages mordent ou non à l'hameçon, il leur promet la tête de tous les prêtres du *Xanadu*, qu'il méprise, leur fait miroiter une audience avec le Pharaon, ou leur révèle la « vérité » sur ce qui se passe au Caire.

En réalité, son unique objectif est de leur soumettre ses Questions. Il a besoin d'un minimum de dialogue, juste assez pour placer deux phrases toutes simples : « Que faites-vous ici ? » et « Qui servez-vous ? » Lorsque ce sera fait, il coupe la communication.

Questions…

Enmoutef est rusé, immortel et capable de détruire les humains de l'intérieur. Ses deux Questions affectent tous ceux qui les entendent, PJ ou PNJ. Si les personnages ont pris la communication sur la passerelle, tous les soldats et les officiers qui s'y trouvaient avec eux vont avoir des problèmes.

Les Questions ne font pas effet instantanément. Elles hantent les personnages lorsqu'ils sont seuls, les réveillent aux petites heures de la nuit… Chacune exige un test de SAN. S'il est réussi, en dehors d'un moment de malaise, il n'y a pas d'effet. S'il est raté, la Question s'enracine dans l'esprit de la victime et commence son travail de sape. Désormais, chaque période de calme s'accompagne de crises de doute qui coûtent 1D3/1D6 points de SAN par jour (et par question).

- **« Que faites-vous ici ? »** charrie des connotations du type « *je ne suis pas à ma place* », « *je vais mourir dans ce désert* », « *des bureaucrates sans visage m'envoient à la mort* », voire « *je suis un sacrifice humain* ». Elle conduit sa victime à se demander à quoi aurait ressemblé sa vie si elle avait fait d'autres choix. Le choix de l'autre camp, par exemple.
- **« Qui servez-vous ? »** amène la cible à reconsidérer sa foi, politique ou religieuse. Au bout du compte, être une brique dans un mur, est-ce si exaltant ? Aurait-elle pu être quelqu'un d'autre, si elle avait fait passer ses besoins avant ceux de la société ? Les sectateurs sont-ils si aliénés qu'on le prétend ? *Est-il possible qu'ils soient les seuls humains vraiment libres ?*

Si un personnage tombe à moins de 25 points de SAN, il comprend



Notes de mise en scène : zone 2

La colonne progresse dans des conditions difficiles, reçoit des ordres contradictoires, puis est coupée de sa base. Les combats, moins nombreux, sont plus équilibrés. Les problèmes du bord revêtent de plus en plus d'importance. L'attaque psychique d'Enmoutef représente un point de bascule de l'extérieur vers l'intérieur.

HYÈNE GÉANTE

Un mètre cinquante au garrot, plus de trois mètres de long et des yeux verts brillants d'intelligence. Ces horreurs chassent en meute et n'hésitent pas à attaquer des soldats Set. Leurs mâchoires sont assez fortes pour broyer des articulations mécaniques.

FOR	110
CON	95
DEX	80
TAI	180
INT	75
POU	55

Impact : +3D6
Carrure : 3
Points de vie : 28

Compétences :

Démembrer un cadavre	60 % (30/12)
Discrétion	75 % (38/15)
Pister	50 % (25/10)
Isoler une proie	55 % (28/11)
Trouver Nourriture Cachée	80 % (40/16)

Attaques par round : 1

Options de combat rapproché : Morsures. Selon qu'elle est seule ou en groupe, la hyène utilisera différentes tactiques :

- **À plusieurs :** une hyène occupe la proie en faisant mine de l'attaquer de face (manœuvre distraire), pendant qu'une autre se faufile par-derrière et attaque un point vulnérable (l'articulation du genou, par exemple).
- **Seule** : la hyène bondit dans le dos de la proie et s'efforce de la renverser (manœuvre renverser). Une fois qu'elle est à terre, elle tente de la mordre à la nuque.

Distraire (manœuvre) : Avec une manœuvre, elle peut occuper un adversaire. La victime souffre d'un dé malus lors de ses tests de surprise jusqu'à la fin du round.
Renverser (manœuvre) : Avec une manœuvre, elle peut mettre au sol son adversaire et peut tenter immédiatement une attaque par morsure.
Combat rapproché 50 % (25/10), 1D10 points de dégâts +impact

Protection : 3 points de peau épaisse

SAN : 1/1D4. Elles ne sont pas *normales*, mais peuvent passer pour une biocréation.

que la seule réponse à ses doutes est « Nyarlathotep ». Il gagne 1 % en Mythe et ne perd plus de SAN. En revanche, il attend avec impatience une toute prochaine révélation… qui, dans son cas, aura lieu lorsqu'il verra la Chose qui Hurle au Cœur de la Tempête.

… et réponses
Il est possible d'enrayer cette crise existentielle avec l'aide du docteur Hanafy, le médecin-major de K-3.

SPHINX

FOR	170
CON	150
DEX	140
TAI	180
INT	100
POU	140

Impact : +3D6
Carrure : 4
Points de vie : 33

Compétences :

Imposture	50 % (25/10)
Intimidation	80 % (40/16)
Mythe de Cthulhu	40 % (20/8)
Rites égyptiens	40 % (20/8)
Rites impies	60 % (30/12)

Langues :
Ancien égyptien 100 % (50/20)
Arabe 90 % (45/18)

Attaques par round : 2.

Options de combat rapproché : coups de griffes.
Attraper (manœuvre) : Avec une manœuvre, il peut immobiliser un adversaire. La victime doit réussir un test opposé de force pour s'échapper. Pour chaque attaque de coup de griffe que le sphinx tente sur un autre adversaire, la victime bénéficie d'un dé bonus pour s'échapper.
Déchiqueter : Après l'avoir immobilisée, un sphinx peut lacérer sa proie avec ses pattes arrière.
• Combat rapproché 70 % (35/15), 1D6 points de dégâts + impact
• Déchiqueter 80 % (40/16), 1D10 points de dégâts + impact (une seule victime)

Protection : 3 points de peau

Sorts :
Contacter Nyarlathotep
Contacter Habitants des sables
autres à votre bon vouloir

Pouvoir : Question

SAN : 1D3/1D10

Note : Métamorphes, ils peuvent prendre forme humaine s'ils en éprouvent le besoin.

- **Contre la magie, la chimie**. Des injections quotidiennes d'un cocktail d'antipsychotiques bloquent les angoisses, au prix de sautes d'humeur et de crises de somnolence (un dé de malus à toutes les compétences).
- **Une vie rêvée**. Le personnage peut aussi se projeter dans un ordinateur médical, où il rejouera ses souvenirs pour mieux comprendre ses failles. Le processus lui prend au moins quatre heures par jour. Crises d'angoisse et pertes de SAN disparaissent au terme de 1D4 sessions.

Zone 3
Le cœur de la tempête est un morceau d'*Ailleurs* qui se superpose à la Terre – une révélation qui frappera peut-être un personnage après une lourde perte de SAN.

- La température dépasse les 100 °C.
- Le vent souffle en moyenne à 150 km/h, et le son qu'il produit ressemble de plus en plus à des hurlements modulés, *articulés*.
- En plus du sable, la tempête charrie des débris assez gros pour que les chars ressentent leur impact. Certains sont de simples blocs de roche, d'autres ont des formes bizarrement régulières.
- À l'œil nu, la visibilité est nulle. L'environnement perçu par les senseurs est peuplé de temples cyclopéens, de montagnes et de falaises vertigineuses. Et pourtant, s'ils braquent des caméras sur le sol, ils continuent bien à avancer dans le désert.
- Les chars ont du mal à maintenir la formation, certains disparaissent des écrans pour d'interminables minutes.
- Les transmissions entre chars deviennent difficiles. Les communications avec le monde extérieur sont impossibles. Beaucoup de fréquences sont mortes, d'autres sont brouillées, et quelques-unes diffusent des chants préhumains ou des versets de l'*Al-Azif*.
- **Matériel** : Les drones ne peuvent plus voler. Les chasseurs Horus assurent des reconnaissances à courte portée, avec 30 % de risque d'incident à chaque vol. Les navettes ont 20 % de risque d'incident par vol. Les soldats Set souffrent d'un dé de malus à toutes leurs actions, et ne résistent pas plus de 1D10 + 5 rounds avant de tomber en panne. Les chars Boukhis ne sont pas handicapés, mais tombent en panne au bout de 2D6 + 6 rounds.
- **Effets techniques** : La progression se limite à 2 km/h par point de **mouvement**. L'extérieur est tellement hostile qu'un score de 7 en **boucliers** est un minimum. Comme en zone 2, l'**armement** risque de servir de variable d'ajustement. À 7, les **systèmes de survie** font leur job, mais il fait une chaleur suffocante à l'intérieur des chars, l'eau est rare, et le moral baisse de 2 points. À 8, sans être normales, les conditions de vie sont supportables. Enfin, 5 points d'énergie en **communication/senseurs** suffisent à maintenir le lien entre les chars. Les échanges avec l'extérieur de la tempête ne sont plus possibles (ce qui n'empêchera peut-être pas le groupe d'essayer, au risque d'endommager le système).
- **Faune** : Hommes ardents, sphinx, Ceux qui marchent dans la tempête.

Événement 11 : le lieutenant al-Sayed nous quitte
Une fois entré en zone 3, le lieutenant *semble* redevenir rationnel. En réalité, c'est un mince vernis qui recouvre un abîme de démence. Il passe son temps à gribouiller des hiéroglyphes sur les murs de sa chambre d'hôpital. Il murmure des phrases dénuées de sens, que l'ordinateur de bord ne parvient pas à interpréter. Parfois, les lumières de la pièce clignotent au rythme de sa voix…

Qu'est-il devenu ?
À vous de décider entre ces possibilités :

- **Fou** : Le lieutenant ne guérira jamais, mais son âme est toujours en place.
- **Possédé, cas 1** : Le sort de la colonne est assez important pour que la Grand-Race envoie un observateur. Dans ce cas, le lieutenant est amnésique et a du mal à contrôler son corps. Il tente obstinément de se rendre sur la passerelle, mais il n'est pas dangereux.
- **Possédé, cas 2** : Le lieutenant prétend être un sorcier du nom d'Abd al-Azrad. Il est intéressé par une discussion avec un « sage ». Farid Marei répond à cette description, tout comme Khaled, l'imam du bord. « Al-Azrad » se dit neutre et l'est peut-être, mais il est surtout d'une franchise alarmante sur la vraie nature du cosmos. Une journée de discussion avec lui fait gagner 3 % en Mythe au prix de 1D6 points de SAN.
- **Possédé, cas 3** : Le lieutenant a perdu la bataille contre une intelligence venue de l'Extérieur. Il joue les catatoniques jusqu'à ce que les personnages se désintéressent de lui, puis se métamorphose en une horreur à demi matérielle. Son objectif est de saboter la Négatrice. Il échoue, mais les personnages doivent avoir l'impression que c'était moins une.

Document 10 – La transmission codée

Ce signal est une instruction adressée directement à l'ordinateur central de K-1. Impossible à annuler, elle déclenche le "nettoyage" du Khépri : ses centrales à fusion se mettent en surcharge et diffusent des radiations mortelles à l'intérieur. Cela le rend inhabitable en une heure environ. Elle n'est censée servir que si le commandant d'un char perd la raison ou tente de faire défection.

Que faire du lieutenant ?
Faut-il le garder à l'infirmerie de K-1 ? Dans une cellule ? Est-il préférable de le laisser à l'isolement, ou au contraire de passer le voir et de lui parler ? Ou faut-il l'abattre et jeter son corps à l'extérieur ?
Les personnages n'ayant aucun moyen de faire le tri entre un lieutenant dément, un lieutenant possédé et un lieutenant devenu marionnette de l'ennemi, ce choix est indépendant de ce qu'il est devenu.

Événement 12 : le code
Alors que tout contact a été rompu avec le monde extérieur depuis l'entrée en zone 3, les communications captent une transmission cryptée d'une demi-seconde à destination de K-1. Elle arrive sous une forme très dégradée, inexploitable.

Qu'est-ce ?

- Les communications signalent que le message est émis sur une fréquence militaire « profonde », généralement réservée aux flux de données automatiques entre les chars et la base.
- L'ingénierie reconnaît le début de la séquence : le code est destiné à agir sur la centrale. L'instruction elle-même leur est inconnue.
- Lorsque ces deux informations seront connues des joueurs, glissez le document 10 au joueur de Samira Marei. Elle sait de quoi il retourne.

La menace
D'autres tentatives ont lieu d'heure en heure. La puissance de l'émetteur augmente, et la fréquence change à chaque fois. Paradoxalement, la tempête est la seule chose qui sauve l'expédition de la destruction.

- À condition de monter à 9 en communications, il est possible de remonter à la source, qui se trouve dans la tempête. Si les personnages ont ignoré les objectifs Dâl ou Zây, la transmission vient de là, sinon elle émane d'un coin de désert.

Résolution(s)
La source se trouve à une cinquantaine de kilomètres, à la limite entre les zones 2 et 3.

- Projeter des forces jusque-là est un cauchemar logistique, qui coûte cher en navettes et représentera probablement le chant du cygne des soldats Set. Cela permet de capturer un petit groupe de sectateurs équipé d'un puissant transmetteur militaire. Ils affirment avoir reçu le code avant d'entrer dans la tempête, depuis Le Caire. (Était-ce avant ou après la révolution ? Les sectateurs étaient-ils infiltrés dans l'ancien haut commandement ou dans le nouveau ?)
- L'émetteur est à la limite de la portée des missiles nucléaires de K-1a. Ceux-ci n'ont pas été conçus pour voler dans les conditions qui règnent à l'extérieur, et les techs estiment que la probabilité qu'ils s'écrasent avant l'objectif est supérieure à 50 %. Si les personnages optent quand même pour un tir, lancez 1D100. Le missile a en réalité 35 % de chances d'atteindre sa cible. Combien leur en reste-t-il ?

Si les personnages refusent de dépenser

Désastre
Par défaut, cet événement ne cible que K-1, mais il est possible que les sectateurs disposent de plusieurs codes, et que l'un des chars secondaires reçoive la transmission de manière forte et claire.
Dans l'esprit de ses concepteurs, cette instruction est là pour pousser l'équipage à évacuer, pas pour commettre un massacre. Elle déclenche donc des sirènes et l'affichage d'un compte à rebours très clair. Mais dans la tempête, elle devient une condamnation à mort… À moins d'évacuer le personnel vers un autre char, grâce aux navettes. Une paire de rotations suffiront pour l'équipage et les soldats, mais que se passe-t-il si c'est un des chars de réfugiés qui est touché ? L'autre pourra-t-il embarquer tout le monde ? À raison de cent passagers par navette et de cinq minutes de trajet entre le char agonisant et le char de secours, combien peut-on sauver de gens ? Et que faire de ceux que l'on ne pourra *pas* sauver ?





des ressources, ils ne sont pas pour autant impuissants.

- Des contre-mesures actives imposent de conserver les communications à au moins 7. Le brouillage limite les échanges à de très brèves conversations entre chars, mais la transmission ne passe plus.
- Désarmer le programme dormant qui contrôle la mise en surcharge des centrales est dangereux (et contraire au règlement !), mais peut donner l'occasion d'une jolie scène où « si j'entre cette instruction, on est sauvés ou on est tous morts » remplace l'habituel « le fil rouge sur le bouton rouge… ».

Événement 13 : « Ils brûlent ! »

Une accalmie dans la tempête permet de découvrir un spectacle incompréhensible : des milliers d'hommes et de femmes marchent à côté des Khépri. Et ils brûlent. Ou, en tout cas, ils sont nimbés de flammes. Leur chair fond, leur graisse bout, mais ils ne paraissent pas affectés. Le vent ne semble pas les déranger non plus. Ils marchent et, quelle que soit la vitesse des chars, ils ne se laissent pas distancer.

Si les personnages les laissent tranquilles, ils peuvent constater qu'ils sont de plus en plus nombreux d'heure en heure. Plus le temps passe, plus ils sont étranges. Les peuples de la Grande Égypte moderne laissent la place à des citoyens de la vieille République égyptienne, puis à des fellahs d'époque indéterminée, eux-mêmes suivis de petits hommes vêtus de pagnes, armés de javelots à pointes de bronze. Il est tout à fait possible d'étendre les champs d'énergie des chars pour les détruire. Il suffit de les effleurer pour qu'ils s'effondrent, carbonisés. Mais d'autres prennent leur place, encore et encore.

Assister à la procession des hommes ardents coûte 1/1D6 points de SAN. À un moment donné, ils s'éloignent. Ils se rendent à l'Amphithéâtre, ci-après.

Événement 14 : mouvements dans la tempête

Les senseurs détectent deux phénomènes inquiétants.

- Toutes les six minutes trente-trois secondes, des tunnels s'ouvrent dans la tempête. Ils sont larges d'environ deux cents mètres, il y fait près de 500 °C, et le vent y souffle à plus de 300 km/h. La projection de sable surchauffé s'accompagne d'intenses perturbations magnétiques. Les ingénieurs estiment que ces « ondes » pourraient gravement endommager un char, voire le détruire. Les premières passent à plusieurs kilomètres sur leur gauche, puis sur leur droite, mais les « tirs » se font plus précis. Elles rayonnent d'un point situé à environ 100 km au sud-sud-ouest : le cœur de la tempête.
- Quelque chose d'énorme circule au-dessus du convoi. D'après les senseurs, c'est organique, mais long d'une quarantaine de mètres. Cela passe et repasse toutes les quelques minutes, évoluant à plusieurs centaines de mètres d'altitude.

Si les personnages imaginent que le second phénomène agit comme une sorte de « pointeur » pour le premier, ils ont raison. Négatrice mise à part, la seule arme dont ils disposent qui puisse frapper la créature au cœur de la tempête est un missile nucléaire, mais atomiser une cible à « quelques centaines de mètres » représente un risque pour les chars eux-mêmes. Les radiations ne sont pas un souci, et les boucliers les préserveront de l'impulsion électromagnétique. En revanche, la solution de tir optimale les place juste à l'extérieur de la boule de feu… Et à moins d'arrêter les chars et de les ancrer dans le sol, l'effet de souffle représente un danger. Il faut réduire le mouvement à 1 et allouer au moins 8 points d'énergie aux boucliers pour qu'ils encaissent le tir. Celui-ci désintègre l'entité. Il pleut des cendres et des fragments de chair écailleuse sur des dizaines de kilomètres.

Lieu 6 : l'amphithéâtre

Le départ des hommes ardents intriguera certainement les personnages. Où vont-ils ? Les suivre représente un détour. Envoyer un chasseur les observer, c'est prendre le risque de le perdre.

Quoi qu'il en soit, des milliers d'hommes en flammes s'entassent sur les gradins d'un vaste cirque rocheux qui ne devrait pas exister. Face à eux, sur la « scène », une boule de ténèbres parcourue d'éclairs bouillonne et vomit, de temps en temps, des *formes* aberrantes, dont la vue coûte 1D4/1D10 points de SAN (ce sont des dieux extérieurs mineurs, ils sont trop faibles pour agir, mais les personnages ne le savent pas).

Il serait prudent de sceller ce portail plutôt que de le laisser sur les arrières de la colonne. Comment ? Les options tactiques sont *grosso modo* les mêmes que dans l'événement 12, à ceci près qu'un éventuel missile nucléaire a 65 % de chances d'atteindre sa cible.

Lieu 7 : le temple

Soudain, tout le monde est convaincu que la colonne progresse le long d'une avenue bordée d'immenses sphinx sans visages. Devant eux se dresse le pylône d'entrée d'un temple aux proportions colossales, orné de fresques à la gloire du Dernier Pharaon. Rien de tout cela n'apparaît sur les écrans, mais cette conviction s'impose à tous, même à ceux qui se trouvent dans les tréfonds des chars. Tout le monde décrit une vision identique dans ses moindres détails.

L'endroit semble désert, mais tous les occupants des chars ont l'impression brutale d'être observés. *Quelque chose* s'intéresse à eux, soudain, une conscience froide et plus ancienne que l'univers (SAN : 1D3/1D6). Une perte supérieure à 5 points persuade PJ et PNJ que le temple est un havre de paix où ils trouveront des jardins, du calme et de l'air pur. Soudain, l'idée d'être enfermé dans un char paraît insupportable.

Le temple s'efface aussi vite qu'il est apparu. Les senseurs se remettent à

L'onde

Les « ondes » sont là pour illustrer une vérité simple : la tempête règne, les chars sont à sa merci. Elles ne sont pas là pour les détruire, en revanche. Leur rôle est de terrifier, si possible de donner lieu à quelques manœuvres spectaculaires, et éventuellement de fournir un peu d'attrition si vous l'estimez utile.

Si vous voulez un système, faites trois tests pour le convoi :

- Entre 100 km et 80 km de l'épicentre, il y a 25 % de chances qu'une onde risque de les toucher.
- Entre 80 et 40 km, 40 %.
- Entre 40 km et le cœur de la tempête, 60 %.

Si l'un de ces tests est réussi, la colonne est en danger. Chaque point investi en communication/senseurs donne 10 % de chances à l'équipage d'être averti 1D4 rounds avant d'être frappé. L'onde touchera 1D2 chars, choisis par le MJ.

À condition de monter le mouvement à 10, il est possible de sortir de sa trajectoire en réussissant un test de **Pilotage (char)**. À défaut, il est possible de monter les boucliers à 10, de descendre le mouvement à 1 et de prier.

Qu'arrive-t-il à un char touché ?

- Tous les systèmes de **K-1** sont *endommagés*. L'un d'eux, gravement touché, est dégradé de deux dés. Leur fier navire amiral n'est plus qu'une demi-épave.
- **Les autres chars** ne bénéficiant pas de la même immunité scénaristique, lancez 1D6 :

  1 : Le char est pulvérisé.

  2-3 : Le char est retourné sur le flanc, incapable de se redresser. Il faut l'abandonner.

  4-5 : Ses systèmes de survie en panne, ses moteurs très endommagés, le char peut encore se traîner, mais l'équipage arrivera-t-il à le réparer avant de mourir asphyxié ?

  6 : Comme K-1.

Notes de mise en scène : zone 3

Vous devez faire passer les idées suivantes :

- **L'adversité devient écrasante**. L'extérieur est un enfer, personne ne sait ce qui va en surgir. Les chars, si puissants et si redoutables, peuvent être détruits en une seconde.
- **La réalité s'effondre**. Les cartes ne servent plus à grand-chose et le paysage est jonché de mines psychiques comme le temple.
- Nous sommes dans une histoire de survie et de **conflits internes**. Les chars ont probablement été poussés au-delà de leurs limites. L'équipage est sans doute nerveux, voire au bord de la mutinerie. L'état-major et les commandants de chars sont à couteaux tirés. Le groupe lui-même est sans doute divisé sur la marche à suivre. Bref, si désastre il y a, il viendra de l'intérieur…

diffuser leurs habituelles reconstitutions floues de banales formations rocheuses. En dehors d'une vague sensation de claustrophobie, l'épisode ne laisse pas de séquelles… visibles.

À l'abri dans la demeure du dieu ?

Le temple réapparaît à plusieurs reprises, pour des périodes plus longues, et à chaque fois, il réactive les mêmes sentiments chez ceux qui ont perdu plus de 5 points de SAN lors de sa première apparition.

Il est possible de lutter contre ces désirs. Un test de POU suffit pour les chasser. Hélas, tout le monde n'y parvient pas. Des soldats désertent en volant des plateformes antigrav. Ils disparaissent dans la tempête. Quant aux réfugiés, s'ils sont toujours là, ils sont soudain saisis par l'impression paranoïaque que les militaires les conduisent à l'abattoir… Une émeute irrationnelle éclate. Comment les personnages y mettent-ils un terme ?

La Chose qui Hurle au Cœur de la Tempête

En remontant à l'origine des « ondes » qui parcourent la tempête, le convoi débouche dans l'œil du cyclone, un dôme d'une vingtaine de kilomètres de diamètre. Il fait 300 °C, il n'y a pas un atome d'humidité dans l'air, mais le vent ne souffle plus. Le sol est un tapis de roche rouge uni. Derrière les chars, un mur de vent et de sable tourne à une vitesse impossible à évaluer – les instruments comptent en centaines de kilomètres à l'heure, mais à l'œil nu, il semble bouger au ralenti. Toutes les six minutes trente-trois secondes, un tunnel s'ouvre dans ce mur : la



CEUX QUI MARCHENT DANS LA TEMPÊTE

al-māshī fi-l 'āsifa

Ces entités sont des bourrasques de sable brûlant, à l'intérieur desquelles on distingue parfois une forme humaine rabougrie, qui hurle, hurle et hurle encore. Celles qui se manifestent à l'intérieur des chars sont un peu plus petites et plus matérielles que celles qui rôdent à l'extérieur.

	Int.	Ext.
FOR	100	180
CON	N/A	N/A
DEX	120	140
TAI	N/A	N/A
INT	80	80
POU	90	90
PdV	30	50

Impact : N/A
Carrure : N/A

Armes :

- Bourrasque 60 % (30/12)/100 % (50/20), renverse la victime si celle-ci réussit un test de TAI ; la projette à 1d6 + 2 mètres si elle le rate. Selon l'environnement, les dégâts peuvent varier de 1D6 à 1D10.
- Sable brûlant 80 % (40/16)/ 100 % (50/20), 2D10, inflige des milliers de piqûres à haute température. En intérieur, le matériel électronique a 5 % de chances par point de dégâts de mal fonctionner – les dégâts sont à la fois profonds et difficiles à réparer, et ne se déclarent que quelques heures après l'attaque.
- Explosion 100 % (50/20), 5D6 au point d'origine, -1D par tranche de 3 mètres. Particulièrement dévastatrice à l'intérieur des chars, cette attaque dissipe le Marcheur, mais inflige de gros dégâts aux alentours. Les sectateurs peuvent s'en servir pour faire sauter les portes qui conduisent à l'intérieur des chars (elles ont 25 PdV et 4 points de protection).

Armure :

- Intérieur : Invulnérable aux armes conventionnelles. Les armes à énergie ne lui infligent que le minimum de dégâts.
- Extérieur : Ne sont vulnérables qu'aux sorts qui attaquent le POU.

Capacité spéciale :

- Conversion. Le Marcheur englobe un humain (mais ne fonctionne pas sur les robots). Si celui-ci est consentant, il est automatiquement transformé en un nouveau Marcheur en 1D6 rounds. S'il ne l'est pas, il subit 1D10 points de dégâts par round. Bombardé d'images monstrueuses, il perd 1/1D10 points de SAN par round, jusqu'à ce que mort s'ensuive… ou qu'il accepte sa transformation.

Sort : Contacter la Chose qui Hurle au Cœur de la Tempête

SAN : 1D4/1D10

naissance d'une des « ondes » qui sillonnent la tempête.
Les systèmes de survie doivent être poussés à 9 pour assurer un confort minimal, et à ce rythme, ils ne tiendront pas plus d'une demi-heure avant d'être endommagés. Quoi que fassent les personnages, il faudra le faire *vite*.
À dix kilomètres des chars, flottant dans les airs à une centaine de mètres, une forme humanoïde tourne, danse et *hurle*. Au fond d'eux-mêmes, les personnages sentent que chacun de ses cris transforme l'univers, le rapproche de l'entropie, du néant… et d'une *autre* horreur, encore pire. La créature a beau être immense, elle est loin et les détails sont miséricordieusement flous, mais elle impose quand même une perte de 1/1D10 points de SAN.

L'heure N

Mise en place

Maintenant, aux personnages de prendre les décisions qui s'imposent.

- **Où se placer ?**
  a) Les chars ont débouché dans l'œil de la tempête à 10 km du monstre.
  b) Le vecteur peut générer un tunnel de 2 à 20 km.
  c) Dans des conditions normales, la charge aurait dû devenir une sphère d'antimatière de 1,3 km de diamètre. Le mélange de chaleur et de perturbations électromagnétiques va *probablement* modifier ses dimensions.
  d) En conséquence, les scientifiques estiment que 5 km est une distance de sécurité raisonnable.
- **D'où tirer ?** Le programme de tir est conçu pour être déclenché depuis K-1, mais des personnages prudents peuvent décider de l'installer à bord de K-2, puis de s'y transporter. Après tout, c'est K-1 qui risque de souffrir du choc en retour. Les scientifiques font remarquer que l'infime délai de transmission entre les deux chars augmente significativement les probabilités d'échec. Et que faire de l'équipage de K-1, qui n'appréciera pas forcément de voir ses officiers détaler sans eux ?
- **Comment tirer à coup sûr ?** Ils n'ont qu'une seule charge d'antimatière. Ils peuvent assurer leur tir en prolongeant la phase d'acquisition de la cible d'un round. Attendre davantage ne servirait à rien.

Déploiement

Il faut cinq rounds pour déployer la Négatrice. La procédure est simple, il suffit de lancer la séquence, puis une fois la cible verrouillée, d'ordonner le lancement. Le déroulement théorique est le suivant.

- **Round 1** : Ouverture de la trappe dans le toit de K-1.
- **Round 2** : Déploiement du vecteur.
- **Rounds 1 à 3** : Les logiciels de l'arme s'adaptent aux conditions extérieures, qui ne correspondent pas à leur calibrage initial.
- **Round 4** : Acquisition de la cible.
- **Round 5** : Création du tunnel, libération de la charge, explosion à la fin du round.

Une fois la cible verrouillée, il est possible d'attendre avant de donner l'ordre de tir. Cependant, le vecteur est fragile, et s'abîme vite dans l'enfer de l'extérieur. Aux rounds 5 et 6, ses chances de toucher sa cible sont de 100 % (50/20). À partir du round 7, sa précision diminue de 10 % par round, et il tombe en panne au round 12.

Une contre-attaque ?

Au moment où les personnages lancent la séquence de tir, l'entité se tourne vers eux. *Elle les voit !*

- Au round 2, elle commence à foncer vers eux.
- Au round 3, elle est à un kilomètre de sa position initiale, *et elle accélère encore*.
- Au round 4, elle a parcouru deux kilomètres supplémentaires. Le système d'acquisition de la cible, conçu pour viser des objets immobiles, est à la peine.
- Au round 5, l'entité n'est plus qu'à cinq kilomètres, assez près pour imposer un nouveau test de SAN (1/1D6, cette fois). Le logiciel de ciblage l'a verrouillé.
- Si les personnages donnent l'ordre de tir au début du round 6, la charge part. Lorsqu'elle explosera, en fin de round, la Chose sera à trois kilomètres d'eux.

(Distance et vitesse de la Chose peuvent être ajustées si les chars se sont approchés. La seule chose qui compte, c'est que la distance finale soit inférieure à la distance de sécurité recommandée par les scientifiques.)

De l'antimatière, des chars futuristes et un Dieu Extérieur en colère

Récapitulons :

- Distance de sécurité conseillée : 5 km.
- Distance réelle lors de la détonation : 3 km.
- Rayon *théorique* de la sphère d'antimatière : 650 mètres.

Ces paramètres doivent être présents à l'esprit des joueurs. Cependant, le seul chiffre important est le rayon *réel* de la sphère d'antimatière.
Celui-ci dépend de trois facteurs : 1) vous, 2) les joueurs et 3) les personnages. Le jeu de rôle est une *narration*, pas un exercice de maths. Quant au « réalisme » dont tout le monde fait si grand cas… relisez l'intertitre ci-dessus, et demandez-vous comment vous pouvez décider d'une interaction « réaliste » entre ces trois éléments. Moi, je n'en sais rien.
Ramenez donc la caméra sur ce qui compte : le poste de commandement, le groupe, l'expression des visages pendant l'interminable fraction de seconde qui sépare l'ordre de tir de son effet…

Dans quel état sont les personnages ? Étaient-ils prêts à se sacrifier pour tuer le monstre, ou ont-ils pris toutes les précautions possibles pour s'en sortir vivants ? Ont-ils rapproché le char à la limite du raisonnable, ou ont-ils tenté de reculer le plus loin possible ? Quand Nyarlathotep s'est tourné vers eux, ont-ils paniqué, ou ont-ils foncé dessus en sachant qu'ils allaient mourir ?

Interlude technologique : la Négatrice

La soute de K-1 renferme les éléments suivants :

- Une **centrale à fusion** dédiée.
- Elle génère un **champ de confinement**, version améliorée des champs d'énergie classiques.
- Ce champ de confinement emprisonne la **charge d'antimatière**.
- Enfin, le **vecteur** est un tube de dix mètres de long qui ressemble à un canon.

Comment ça marche ?

Le vecteur crée un tunnel électromagnétique jusqu'à la cible. Emprisonnée par le champ de confinement, la charge emprunte ce passage. Le tunnel et le champ de confinement disparaissent en même temps, libérant l'antimatière.
Comme les officiers scientifiques ne manqueront pas de le répéter aux personnages, c'est ce qui *devrait* se passer. Selon eux, il existe deux risques majeurs :

- Le tunnel se dissipe trop tôt, ou le champ de confinement se dissipe trop tard. Dans les deux cas, l'antimatière est libérée à côté de sa cible. Cela ne *devrait* pas changer grand-chose au résultat final. Devrait. Au conditionnel, donc.
- Le tunnel se dissipe une nanoseconde *après* le champ de confinement. Dans ce cas, l'antimatière détruit la cible… et une fraction revient à l'envoyeur par le tunnel. C'est ce qui est arrivé à Mumbai lors de l'unique utilisation militaire d'une Négatrice. Dans ce cas, aucun doute, K-1 sera anéanti.

Si les pertes de SAN ont fait des dégâts, qu'ont-elles engendré ? Des catatoniques recroquevillés sur leurs sièges, ou des suicidaires assumés ? Plus généralement, que faut-il retenir du voyage ? Ont-ils été héroïques ? Mesquins ? Se sont-ils déchirés ? Trahis* ?

Et les joueurs ? Bougonnent-ils que vous avez envoyé leurs personnages dans un piège à cons, ou sont-ils crispés sur le bord de leurs sièges ?
Ce sont ces informations-là qui comptent. Servez-vous-en pour décider entre les fins suivantes.

Mort glorieuse

Le char est englobé dans la sphère d'antimatière. Les personnages sont vaporisés, mais ils meurent avec la satisfaction du devoir accompli.

Mort semi-glorieuse

La sphère d'antimatière annihile la Chose. Le tunnel a existé une fraction de seconde trop longtemps, le char est vaporisé par le choc en retour.

Mort inutile

La sphère d'antimatière passe à côté de la Chose. Celle-ci arrive au char et l'ouvre comme s'il était en papier… Les personnages meurent déments, asphyxiés, ou les deux.

Survie difficile

La sphère d'antimatière annihile la Chose. Sa disparition provoque l'effondrement de la tempête, une onde de choc colossale qui libère des millions de tonnes de poussières surchauffées dans l'atmosphère. Les chars se trouvent à l'épicentre d'un cataclysme pire que l'explosion de Santorin, qui va modifier le climat pendant des décennies. En dépit de graves avaries, ils restent capables de se déplacer. Il va falloir parcourir des centaines de kilomètres dans un paysage ravagé avant de retourner… où ?

Survie à rebondissements

La situation est *grosso modo* la même, sauf que lorsque le soleil consent enfin à émerger des nuages, il est plus petit et plus rouge qu'il ne le devrait. À un moment quelconque de leur errance dans la tempête, le convoi a quitté la Terre – ou le présent. Déterminer où et quand ils se trouvent, prendre contact avec les indigènes et, peut-être, essayer de rentrer devrait vous donner matière à quelques aventures…

Conclusion

La Chose qui Hurle au Cœur de la Tempête n'est plus, mais Nyarlathotep a tant et tant d'autres avatars…
La guerre ne fait que (re)commencer. Si les personnages reprennent la route de la vallée du Nil, ils avancent vers deux pouvoirs antagonistes qui se préparent à s'étriper sous l'œil enchanté de sectateurs.

* *Entendons-nous bien : l'idée n'est pas de punir les joueurs pour leurs actions, c'est de trouver une fin qui colle à leur parcours à tous, héros ou salauds. Ce n'est pas la même chose.*

PERSONNAGES PRÉTIRÉS

COMMANDANT OMAR KHORSID

45 ans, officier en second

Origine
Les bidonvilles du Caire.

Dossier militaire
Entré dans l'armée à 16 ans comme simple soldat. Missions, blessures, convalescence, opérations spéciales, médailles, batailles, promotion au rang d'officier, encore des combats, des médailles, des blessures et des promotions…
Vous êtes un vétéran qui a eu de la chance, c'est tout, pas un « héros » comme tout le monde le répète bêtement. Selon les moments, cette réputation vous encombre ou vous agace.

Idéologie et croyances
« Qu'il ait tort ou raison, mon pays mérite d'être servi. »

Famille
Une femme et deux filles adolescentes qui grandissent dans un bel appartement du Caire. L'aînée va bientôt entrer à l'université. La cadette veut s'enrôler. L'idée vous plaît.

Raison de vivre
Vos hommes. Ils se donnent à fond. En échange, vous veillez à ce qu'ils progressent. Sacrifier du matériel ? Il est là pour ça. Gâcher des vies humaines ? Pas sous votre commandement.

Raison de mourir
Aucune, sinon que… votre avenir s'annonce comme une lente glissade vers le néant. Les grades supérieurs sont réservés aux officiers diplômés de l'École de guerre. Après cette mission, vous aurez droit à un poste dans un bureau, quelque part, ou peut-être au commandement d'une petite base militaire. Vous y passerez des années mornes, un gamin galonné vous poussera dehors, et ensuite, ce sera la retraite, la vieillesse, et une tombe dans un cimetière militaire.

Sympathies et antipathies
- Pendant un moment, vous avez servi de mentor à **Redouane Barakat**, avant de vous rendre compte que chez lui, l'ambition passait avant tout, y compris la survie de ses soldats. Il vous a déçu.
- Vous avez assisté à plusieurs conférences données par **Farid Marei** et avez eu plusieurs fois l'occasion de discuter avec lui en tête à tête. Il est brillant. Enfin, il l'était. C'était avant qu'il ne quitte l'armée… ou qu'il en soit chassé, personne ne sait au juste ce qui lui est arrivé. Son retour est une bonne nouvelle.

Capacité spéciale
« *Tant que je tiens, ils tiennent.* »
À trois reprises dans le scénario, vous pouvez remonter le moral des soldats de 1 point. Cela peut passer par un discours, une cérémonie, des gestes de solidarité…

APP	65
CON	60
DEX	65
FOR	75
TAI	75
ÉDU	65
INT	85
POU	80

Impact : +1D4
Carrure : 1
Points de vie : 13
Santé Mentale : 80

Compétences : Bureaucratie 40 % (20/8), Crédit 45 % (23/9), Éloquence 60 % (30/12), Explosifs 45 % (23/9), Métier (ressources humaines) 60 % (30/12), Navigation (char) 50 % (25/10), piloter (char) 60 % (30/12), Trouver Objet Caché 40 % (20/8)

Armes :
- Pistolet à énergie 60 % (30/12), 1D10

Projection
- **Montou** : brouillage 60 % (30/12), communication 80 % (40/16), détection 90 % (45/18)
- **Horus** : communication 80 % (40/16), laser 70 % (35/14), missiles 75 % (38/15)
- **Set** : coup de poing 60 % (30/12), fusil à énergie (tous modes) 60 % (30/12), grenade 50 % (25/10)
- **Boukhis** : éperon 30 % (15/6), champs d'énergie 30 % (15/6)

CAPITAINE REDOUANE BARAKAT

23 ans, aide de camp

Origine
Classe dirigeante. Papa est l'étoile montante d'un parti conservateur et maman rectrice de l'Université de Khartoum.

Dossier militaire
Vous êtes sorti de l'Académie l'année dernière, huitième de votre promotion. Vous n'avez pas accompli grand-chose depuis : des stages de quelques mois ici et là. C'est votre première mission de combat, et vous vous sentez obligé de prouver à tout le monde que votre famille n'a rien à voir avec votre nomination. Vous êtes prêt à prendre des risques, y compris avec la vie des autres.

Idéologie et croyances
« La Grande Égypte prend soin de ses enfants. Tout le monde y a sa chance. Corruption et népotisme, quoique regrettables, sont des travers mineurs qui se corrigent plus ou moins tout seuls. »

Famille
Célibataire courtisé, vous comptez séduire la jeune veuve d'un aide de camp du Président, mais elle se dérobe.

Raison de vivre
Dans cinq ans, lorsque vous aurez pris du galon, vous vous lancerez en politique. Dans quinze ans, vous serez au gouvernement. Dans trente, vous avez une chance de devenir Président.

Raison de mourir
Aucune. En revanche, vous vous demandez parfois où vous seriez sans vos parents et votre plan de carrière à trente ans. Qui êtes-vous, au fond ? Un brave type, un héros en devenir ou un ambitieux sans morale ?

Sympathies et antipathies
- Vous avez une certaine affection pour **Omar Khorsid**. Il vous a pris sous son aile lors de l'un de vos stages. La fréquentation d'un héros de guerre ne pouvait pas vous nuire. Lorsqu'il a découvert que, contrairement à lui, vous n'hésitiez pas à casser des œufs pour faire des omelettes, il a pris ses distances. Il a eu tort. À sa retraite, vous auriez pu le lancer en politique ou lui trouver un poste de haut fonctionnaire.
- Vous trouvez **Samira Marei** *très* séduisante, mais elle ne vous a pas remarqué, et même si elle le faisait, le Code interdit la fraternisation entre officiers. En même temps, le Code ne punit que ceux qui se font prendre…

Capacité spéciale
« Je réussis toujours, quel qu'en soit le coût. » En trois occasions pendant l'aventure, au cours d'un combat, vous pouvez transformer un jet de dés en succès critique. Vous décidez de la nature de votre succès… *mais* il coûte 1 point de moral à la troupe. Les soldats prennent vite conscience qu'ils sont menés par un officier avide de gloire et peu soucieux de leur bien-être.

APP	80
CON	75
DEX	70
FOR	70
TAI	85
ÉDU	85
INT	70
POU	70

Impact : +1D4
Carrure : 1
Points de vie : 16
Santé Mentale : 70

Compétences : Bureaucratie 60 % (30/12), Charme 45 % (23/9), Crédit 25 % (13/5) (vous avez presque tout à prouver, ce serait différent au Caire), Cryptographie 30 % (15/6), Électronique 20 % (10/4), Grimper 30 % (15/6), Métier (aide de camp) 40 % (20/8), Sauter 40 % (20/8)

Armes :
- Dague de cérémonie 30 % (15/6), 1D4+2+impact (E)
- Pistolet à énergie 55 % (28/11), 1D10

Projection :
- **Montou** : brouillage 70 % (35/14), communication 90 % (45/18), détection 65 % (33/13)
- **Horus** : communication 90 % (45/18), laser 55 % (28/11), missiles 65 % (33/13)
- **Set** : coup de poing 40 % (20/8), fusil à énergie (tous modes) 55 % (28/11), grenade 35 % (18/7)
- **Boukhis** : éperon 20 % (10/4), champs d'énergie 25 % (13/5)

CAPITAINE MARIAM SABRI

35 ans, officier des commandos

Origine
L'orphelinat d'État de Port-Saïd, où vous êtes entrée juste après votre sixième anniversaire. Avant ça, il ne vous reste qu'une poignée d'images, une maison, un chien, des fleurs…

Dossier militaire
Vous êtes passée directement de l'orphelinat à l'armée, où des sergents gueulards ont fait de vous une guerrière d'élite. Votre formation d'officier vous a conduite dans les commandos. Vous avez excellé comme vous excellez en tout. Vous voilà affectée à une mission ultrasensible.

Idéologie et croyances
« Mon sang est le Nil, ma chair est la terre noire de la vallée, mon cœur bat au rythme des lumières du Caire, et c'est ainsi que l'Égypte est grande. » C'est ce qu'on vous a répété à l'orphelinat et pendant vos classes. Mais pourquoi un État aussi glorieux est-il si mal servi ? Rien à dire sur l'armée, bien sûr, mais les politiciens… y penser vous énerve.

Famille
Vos parents ont été arrêtés par les forces de sécurité trois jours après votre sixième anniversaire. Vous leur en voulez encore. Quelle sorte d'imbécile faut-il être pour conspirer contre l'État quand on a des enfants en bas âge ? Parfois, vous vous demandez encore ce qu'ils sont devenus, mais il y a bien longtemps que vous ne *rêvez* plus d'eux. Vous enchaînez les relations éphémères et collectionnez les amitiés superficielles. Et vous botterez le cul du premier imbécile qui vous expliquera que c'est parce que vous êtes orpheline.

Raison de vivre
La réussite. Plus la mission est difficile, plus la victoire est enivrante. Vous êtes droguée à l'adrénaline, vous le savez et vous aimez ça.

Raison de mourir
Au combat, dans le corps d'un soldat Set ? Plein. Et ça n'a aucune importance. En vrai ? Vous vivez très mal les échecs et les rejets, mais personne n'est jamais mort de ça, si ?

Sympathies et antipathies
- Vous connaissez **Samira Marei** depuis l'Académie. C'est elle qui vous a communiqué le dossier de vos parents. Votre amitié comporte une solide dose de rivalité, qui s'exprime par des paris plus ou moins stupides sur un peu tous les sujets.

• Vous êtes très impressionnée par **Redouane Barakat**. Amoureuse d'un gamin, et qui plus est d'un fils et petit-fils de politiciens, futur politicien lui-même ? Pas vous, non, mais…

Capacité spéciale

« Ils me suivraient au bout du monde. »
En deux occasions au cours de l'aventure, vous pouvez pousser vos hommes au-delà de leurs limites. À votre guise, cela leur octroie un dé bonus sur leurs tests de compétences d'armes ou leur permet de continuer à se battre pendant deux rounds même s'ils sont à 0 PdV.

APP	70
CON	75
DEX	80
FOR	60
TAI	60
ÉDU	70
INT	80
POU	85

Impact : +1D4
Carrure : 1
Points de vie : 13
Santé Mentale : 70 (les commandos, ça use)

Compétences : Crédit 40 % (20/8) (officier bien noté), Grimper 60 % (30/12), Métier (officier) 55 % (28/11), Orientation (désert) 50 % (25/10), Pilotage (navettes) 60 % (30/12), Réparations d'urgence* 50 % (25/10), Sauter 55 % (28/11), Tactique 40 % (20/8)
** Équivalent des Premiers Soins sur les corps robotiques, ne peut être utilisé que 1D3 fois par combat.*

Armes :
- Pistolet à énergie 65 % (33/13), 1D10
- Poignard 55 % (28/11), 1D4+2+impact (E)

Projection :
- **Montou** : brouillage 70 % (35/14), communication 80 % (40/16), détection 85 % (43/17)
- **Horus** : communication 80 % (40/16), laser 65 % (33/13), missiles 65 % (33/13)
- **Set** : coup de poing 70 % (35/14), fusil à énergie (tous modes) 65 % (33/13), grenade 55 % (28/11)
- **Boukhis** : éperon 60 % (30/12), champs d'énergie 45 % (23/9)

CAPITAINE SAMIRA MAREI

32 ans, officier de renseignements

Origine

Chez les Marei, on sert dans l'armée depuis presque deux siècles.

Dossier militaire

Votre dossier est irréprochable et vous en êtes fière. Votre branche, le renseignement, regroupe des domaines aussi différents que l'espionnage, le contre-espionnage et le contrôle de la fiabilité politique des soldats. Le Métier est usant. Après cette mission, vous envisagez de quitter l'armée. Il y a toujours des postes de journalistes disponibles au ministère de la Propagande.

Idéologie et croyances

« La Grande Égypte est l'héritière de cinq mille ans de gloire et de triomphes. »
« Une main ferme est nécessaire pour allouer des ressources à chacun. »
« Notre expansion est purement défensive : nous étions entourés d'ennemis. »
En tout cas, c'est ce que vous expliquez aux soldats. À titre privé, vous avez des doutes, mais vous ne les laissez jamais transparaître. C'est *dangereux*.

Famille

- Vous adorez vos parents, mais de loin : papa, qui a commandé une division lors de la troisième campagne d'Éthiopie, raconte ses exploits en boucle, et maman le laisse radoter.
- Farid, votre frère, est à bord de K-1.
- À 20 ans, vous avez fait don d'un de vos ovaires au ministère de la Santé. Vous aurez une descendance, même si vous n'avez pas l'occasion de la connaître.
- Vous n'êtes pas là pour tomber amoureuse, et la fraternisation entre officiers est interdite par le Code.

Raison de vivre

Voir la Grande Égypte triompher de ses ennemis, bien sûr.

Raison de mourir

Le bien de la Grande Égypte… mais êtes-vous sincère en le disant ? Êtes-vous *réellement* prête à donner votre vie pour votre pays ? Ou n'êtes-vous qu'une hypocrite ?

Sympathies et antipathies

- **Mariam Sabri** est une amie. Vous buvez ensemble, vous blaguez ensemble, vous faites des paris idiots… et vous-même avez fait une petite entorse au règlement pour lui procurer son dossier personnel. Ses parents étaient des ennemis de l'État, mais cela ne peut pas être retenu contre elle.
- Quand vous étiez petite, vous admiriez beaucoup votre grand frère, **Farid Marei**. Ensuite…. c'est devenu un homme tourmenté qui ne vous a jamais rien raconté de ses problèmes. Vous êtes contente qu'il soit là, mais… son dossier n'est accessible qu'à l'amiral. S'il représentait un risque de sécurité, vous auriez *sûrement* été prévenue… à moins que le haut commandement n'ait confié sa surveillance à quelqu'un d'autre.

Capacité spéciale

« Mon petit doigt m'a dit. »
Vous êtes à l'écoute des soldats – littéralement. En *une* occasion, si le moral des troupes tombe en dessous de 3, vous avez la possibilité de le remonter à 4. Le mélange de surveillance renforcée, d'interrogatoires aléatoires et d'agit-prop le bloque à ce score pendant un trajet, mais tant que ces mesures sont en vigueur, il ne remonte plus naturellement.

APP	75
CON	85
DEX	60
FOR	65
TAI	70
ÉDU	75
INT	80
POU	80

Valeurs dérivées
Impact : +1D4
Carrure : 1
Points de vie : 13
Santé Mentale : 65 (ce boulot vous détruit à petit feu)

Compétences : Crédit 45 % (23/9) (officier bien noté), Cryptographie 45 % (23/9), discrétion 30 % (15/6), Électronique 30 % (15/6), Explosifs (sabotage) 35 % (18/7), Informatique (intrusion) 50 % (25/10), Intimidation 45 % (23/9), Métier (espionne) 55 % (28/11), Navigation (désert) 30 % (15/6), Pilotage (char) 30 % (15/6), Tactique 25 % (13/5)
Armes : pistolet à énergie 55 % (28/11), 1D10

Projection :
- **Montou** : brouillage 70 % (35/14), communication 65 % (33/13), détection 80 % (40/16)
- **Horus** : communication 65 % (33/13), laser 55 % (28/11), missiles 55 % (28/11)
- **Set** : coup de poing 45 % (23/9), fusil à énergie (tous modes) 55 % (28/11), grenade 40 % (20/8)
- **Boukhis** : éperon 30 % (15/6), champs d'énergie 35 % (18/7)

COLONEL FARID MAREI

45 ans, tacticien

Origine

Chez les Marei, on sert dans l'armée depuis presque deux siècles.

Dossier militaire

Vous étiez l'un des officiers les plus prometteurs de votre génération, de la graine d'amiral, voire de maréchal.

Votre vie a basculé il y a huit ans, en Éthiopie. Au cours d'un engagement simple face à des partisans retranchés dans les ruines d'une ville sans importance, *quelque chose* a détruit deux sections de soldats Set. Lorsque vous vous êtes rendu sur place, vous avez découvert un tunnel étrangement régulier. Vous avez fait l'erreur d'y pénétrer. Votre corps robotique y a été broyé par des tentacules surgis des ténèbres.

Cela vous a conduit à vous intéresser à la Longue Guerre. Les archives sont fermées, beaucoup de choses ont disparu, mais il en reste assez pour que vous vous soyez mis à boire lorsque vous les avez consultées. Ensuite ? Vous avez crié dans le désert, et peu à peu, toutes les portes se sont fermées.

Vous avez quitté l'armée il y a six ans. Depuis, vous buvez votre pension, vous ruminez sur vos découvertes… Et voilà, on vous rappelle alors qu'il est sans doute trop tard.

Idéologie et croyances

La Grande Égypte est une dictature corrompue qui s'écroulera tôt ou tard, mais ce n'est pas le problème. Le problème, c'est l'amnésie autour de ce qui s'est passé pendant la Longue Guerre. Des fanatiques religieux ? Quelle farce ! Vous avez passé des mois aux archives. Vous avez vu des images très explicites, lu des rapports d'opérations… *La fin du monde recommence.*

Famille

Votre femme vous a quitté il y a trois ans. Elle était prête à vivre avec un officier, pas avec un poivrot. Vos parents ne vous adressent plus la parole. Reste votre sœur…

Raison de vivre

En dehors de la vague curiosité que vous éprouvez pour l'avenir, vous n'en voyez pas. Votre sœur, peut-être ? Elle est à bord, et vous n'aimeriez pas qu'elle meure avant vous. Elle est si jeune…

Raison de mourir

Une *raison* ? Pas plus que de vivre. En revanche, de nombreuses *occasions* de mourir vous attendent au cours de cette mission idiote. À quoi bon recueillir des réfugiés ? Est-ce que quelqu'un, dans le haut commandement, s'est demandé ce qui se passera après notre retour, lorsque cette tempête engloutira Le Caire ?

Sympathies et antipathies

- Votre sœur **Samira Marei** est en charge des renseignements. Elle est plus jeune que vous et vous la connaissez peu, mais vous l'aimez bien. Reste à voir ce qu'elle va donner dans le boulot. Est-elle chargée de vous surveiller ?
- **Omar Khorsid** est un vieux chien de guerre couvert de médailles et de cicatrices. Vous avez du mal à réaliser qu'il a votre âge. Vous vous êtes croisés plusieurs fois avant votre chute. En ce temps-là, il vous admirait…

Capacités spéciales

« On s'en est sortis la dernière fois ! »

Vous vous êtes documenté sur les horreurs de la première guerre contre les sectateurs, et votre profond pessimisme ne vous empêche pas d'être un bon orateur. Vous pouvez :

1) Remonter le moral de la troupe de 1 point lorsque les hommes sont confrontés à des événements ou des créatures anormales.
2) Octroyer un dé bonus aux performances des soldats sur le terrain pour une opération contre des créatures anormales.

Le prix à payer ? Vous leur mentez, au moins par omission, et cela vous ronge. Chaque intervention vous coûte donc 1D3 points de SAN.

APP	60
CON	80
DEX	60
FOR	65
TAI	70
ÉDU	80
INT	80
POU	75

Impact : +1D4
Carrure 1
Points de vie : 15
Santé Mentale : 50 (vous avez arrêté de boire pour cette mission)

Compétences : Artillerie 50 % (25/10), Crédit 15 % (8/3) (officier réintégré), Grimper 30 % (15/6), Éloquence 40 % (20/8), Informatique (construction de bases de données) 55 % (28/11), Mythe de Cthulhu 15 % (8/3), Pilotage (char) 50 % (25/10), Occultisme 30 % (15/6), Orientation 60 % (30/12), Sauter 25 % (13/5), Science (théorie des champs d'énergie) 20 % (10/4), Tactique (désert) 65 % (33/13)
Armes : pistolet à énergie 50 % (25/10), 1D10

Projection

(Vous ne vous êtes pas projeté depuis six ans. Lors de votre première sortie, vous subissez deux dés malus, un seul pour la seconde, et aucun à partir de la troisième.)

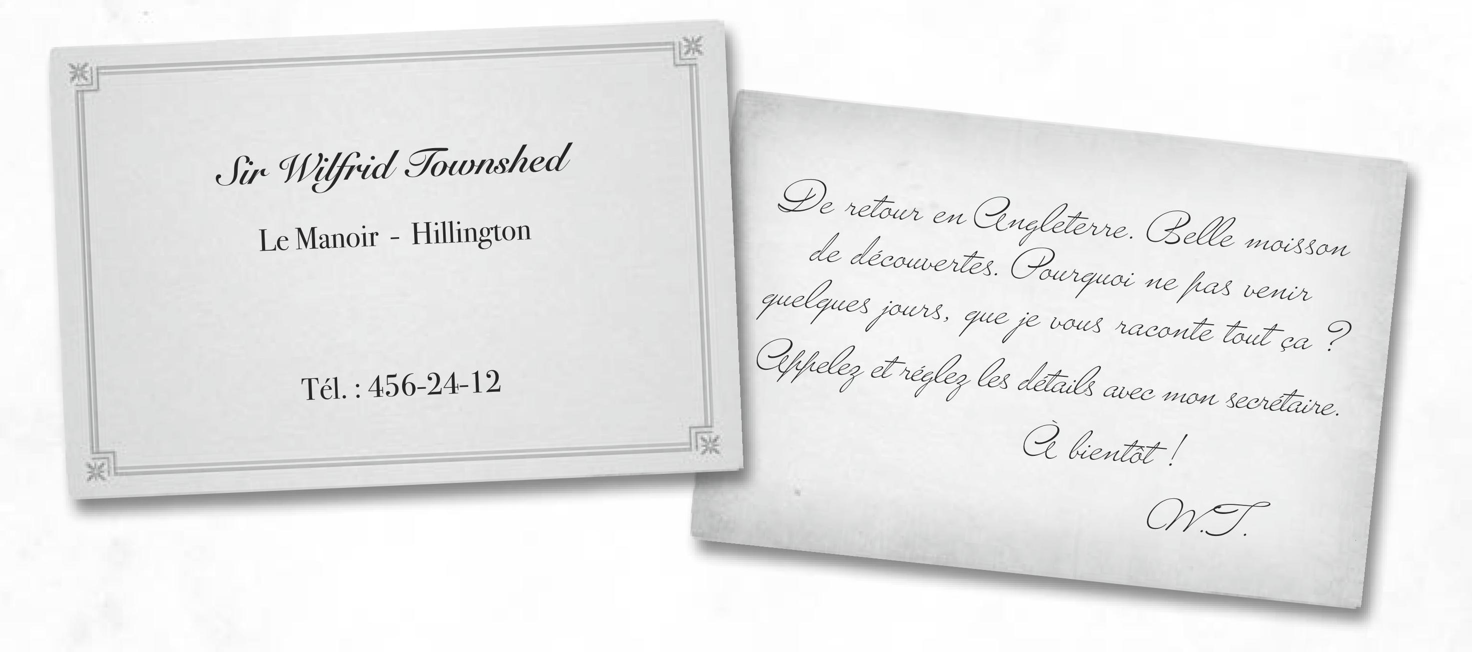
- **Montou** : brouillage 75 % (38/15), communication 70 % (35/14), détection 80 % (40/16)
- **Horus** : communication 70 % (35/14), laser 55 % (28/11), missiles 55 % (28/11)
- **Set** : coup de poing 50 % (25/10), fusil à énergie (tous modes) 50 % (25/10), grenade 40 % (20/8)
- **Boukhis** : éperon 40 % (20/8), champs d'énergie 40 % (20/8)



Aides de jeu

L'Explorateur assassiné (1/2)

Document 1 – L'invitation de Sir Wilfrid



Sir Wilfrid Townshed

Le Manoir - Hillington

Tél. : 456-24-12

De retour en Angleterre. Belle moisson de découvertes. Pourquoi ne pas venir quelques jours, que je vous raconte tout ça ? Appelez et réglez les détails avec mon secrétaire.

À bientôt !

W.T.

Document 2 – La confession de Janet

Je l'ai tué.

C'était facile. Si facile.
Un simple geste.

~~Il Je C'était~~

~~Je suis~~ Je ne veux pas porter ça toute seule. Je ne veux pas l'avoir fait.

Elle ne peut pas

L'Explorateur assassiné (2/2)

Document 3 – L'investigateur et Sir Wilfrid, 1ère version

OUF ! VOUS ÊTES INNOCENT(E)

Mais vous auriez pu tuer Sir Wilfrid. En tout cas, vous avez un mobile. Lequel ? Il s'agit forcément d'une histoire de

- ☐ Sexe
- ☐ Pouvoir
- ☐ Argent

Ce sont les mobiles classiques d'un scénario policier, mais n'oubliez pas qu'ils peuvent être déclinés d'une multitude de manières. Le « sexe » n'implique pas forcément une liaison avec la victime, il peut s'agir d'une rivalité autour d'une tierce personne, d'un amour contrarié par la présence de la victime, etc. Les questions de « pouvoir » peuvent tourner autour de disputes sur l'antériorité d'une découverte ou, plus directement, de rapports familiaux compliqués. Quant à l'argent, les permutations sont à peu près infinies…

Les détails de ce mobile sont laissés à votre appréciation. Discutez-en avec le Gardien, à qui revient la tâche d'harmoniser les mobiles des uns et des autres.

Un mobile, c'est bien, mais ça ne suffit pas. Dans quels ennuis vous êtes-vous fourré(e) ? Vous avez un budget de 5 « + » à dépenser dans les quatre questions suivantes. Ne soyez pas trop prudent(e). Ce questionnaire est destiné à vous mettre en difficulté auprès des enquêteurs !

Votre mobile est *(une seule réponse possible)*

- ☐ bien caché et exigeant des recherches poussées pour être découvert. (0)
- ☐ connu d'une poignée de proches. (+)
- ☐ visible dans les papiers du défunt. (+)
- ☐ connu de tous. (++)

En plus de vous faire passer pour un assassin, la découverte de ce mobile *(plusieurs réponses possibles)*

- ☐ vous ferait passer pour un imbécile. (0)
- ☐ entraînerait un scandale qui vous déshonorerait. (+)
- ☐ compromettrait quelqu'un à qui vous tenez (PJ ou PNJ). (+)
- ☐ ruinerait votre vie et vous exposerait à de la prison. (++)

Vous avez fait une gaffe peu avant le crime, laquelle ?
(plusieurs réponses possibles : vous avez peut-être gaffé à répétition)

- ☐ Vous vous êtes confié(e) à un tiers, PJ ou PNJ. Qui ? (+)
- ☐ Vous avez menacé le défunt en public. (+)
- ☐ De mort, tant qu'à faire. (++)
- ☐ Vous avez fait une tentative maladroite pour dissimuler votre mobile, par exemple en essayant d'acheter les témoins ou de faire disparaître des papiers compromettants. (++)

Un indice vous accuse, lequel ? *(une seule réponse possible)*

- ☐ Vous n'avez pas d'alibi pour l'heure du crime. (0)
- ☐ Vous avez montré de l'intérêt pour l'arme du crime. (+)
- ☐ Vous avez été vu(e) près du lieu du crime peu avant le drame. (+)
- ☐ Dans la panique, vous avez monté un faux alibi avec un(e) complice peu fiable. (++)
- ☐ Vos empreintes digitales (ou traces de pas) ont été retrouvées en un endroit compromettant. (++)

Document 4 – L'investigateur et Sir Wilfrid, 2ème version

AÏE ! VOUS ÊTES COUPABLE

Vous allez tuer Sir Wilfrid. Vous n'aurez pas à vous salir les mains, le Gardien s'occupera de cette tâche désagréable pour vous, hors champ.

Quel est votre mobile ? Il s'agit forcément d'une histoire de

- ☐ Sexe
- ☐ Pouvoir
- ☐ Argent

Ce sont les mobiles classiques d'un scénario policier, mais n'oubliez pas qu'ils peuvent être déclinés d'une multitude de manières. Le « sexe » n'implique pas forcément une liaison avec la victime, il peut s'agir d'une rivalité autour d'une tierce personne, d'un amour contrarié par la présence de la victime, etc. Les questions de « pouvoir » peuvent tourner autour de disputes sur l'antériorité d'une découverte ou, plus directement, de rapports familiaux compliqués. Quant à l'argent, les permutations sont à peu près infinies…

Les détails sont laissés à votre appréciation. Discutez-en avec le Gardien.

Un mobile, c'est bien, mais ça ne suffit pas. Dans quels ennuis vous êtes-vous fourré(e) ? Vous avez un budget de 5 « + » à dépenser dans les quatre questions suivantes. Ne soyez pas trop prudent(e). Ce questionnaire est destiné à vous mettre en difficulté auprès des enquêteurs !

Votre mobile est *(une seule réponse possible)*

- ☐ bien caché et exigeant des recherches poussées pour être découvert. (0)
- ☐ connu d'une poignée de proches. (+)
- ☐ visible dans les papiers du défunt. (+)
- ☐ connu de tous. (++)

En plus de vous faire passer pour un assassin, la découverte de ce mobile *(plusieurs réponses possibles)*

- ☐ vous ferait passer pour un imbécile. (0)
- ☐ entraînerait un scandale qui vous déshonorerait. (+)
- ☐ compromettrait quelqu'un à qui vous tenez (PJ ou PNJ). (+)
- ☐ ruinerait votre vie et vous exposerait à de la prison. (++)

Vous avez fait une gaffe peu avant le crime, laquelle ?
(plusieurs réponses possibles : vous avez peut-être gaffé à répétition)

- ☐ Vous vous êtes confié(e) à un tiers, PJ ou PNJ. Qui ? (+)
- ☐ Vous avez menacé le défunt en public. (+)
- ☐ De mort, tant qu'à faire. (++)
- ☐ Vous avez fait une tentative maladroite pour dissimuler votre mobile, par exemple en essayant d'acheter les témoins ou de faire disparaître des papiers compromettants. (++)

Un indice vous accuse, lequel ? *(une seule réponse possible)*

- ☐ Vous n'avez pas d'alibi pour l'heure du crime. (0)
- ☐ Vous avez montré de l'intérêt pour l'arme du crime. (+)
- ☐ Vous avez été vu(e) près du lieu du crime peu avant le drame. (+)
- ☐ Dans la panique, vous avez monté un faux alibi avec un(e) complice peu fiable. (++)
- ☐ Vos empreintes digitales (ou traces de pas) ont été retrouvées en un endroit compromettant. (++)

Lakeview Hotel (1/1)

Document 1 – Extrait de *L'Errance du Voyageur rêvant*

Tandis que les sables du désert semblaient emplir mon esprit fatigué, m'apparut celui que les langues oubliées désignent sous le nom de Pan'lw et dont il est fait mention comme étant l'Octocéphale voilé. Mirage fugitif, il semblait adopter la forme d'une gigantesque méduse translucide, aux reflets dorés. Surmontant ses longs filaments parcourus de veinules émeraude, qui ondulaient paisiblement, une masse ressemblant à un agglutinement de cerveaux aux veines luisantes palpitait doucement. Des chuintements s'échappaient de ce corps à la fois gracile et terrifiant. Mais est-ce là ma vision personnelle de cette entité ?

Pan'lw communiqua à travers une forme de télépathie intrusive, envoyant des informations d'une complexité capable de dérouter l'esprit humain insuffisamment préparé à le rencontrer.

Mon apprentissage magique s'avéra à peine suffisant pour supporter le lien que le Dieu Ancien tissa brièvement avec moi, et j'ignore encore qui a mis fin à cette étrange symbiose.

Les Maudits (1/5)

Document 1 – Article de journal - La « blanche morte » de Meudon

12 janvier 1924

LA « BLANCHE MORTE » DE MEUDON



MEUDON. Les récentes inondations ont infligé un très vilain choc à Gustave Lherbier, cultivateur au lieu-dit des Châtaigners, entre le Bas-Meudon et Sèvres. Son champ, situé en bordure de Seine, a été sous les eaux pendant plusieurs jours. Hier, lorsque la Seine a consenti à regagner son lit, M. Lherbier est venu constater les dégâts. Il a alors découvert le terrible cadeau du fleuve : un cadavre. Nous avons pu l'interroger alors qu'il était déjà un peu remis du choc. Laissons-lui la parole : « Je ne l'ai pas remarquée tout de suite. C'est quand je me suis approché de la grande haie que j'ai vu qu'il y avait quelque chose de blanc pris dedans. La pauvre fille était tout emberlificotée dans les ronces, même qu'il a fallu que je prête un coupe-coupe aux policiers pour qu'ils la dégagent. Une fois que j'ai été sûr qu'elle était morte – ce n'était pas bien difficile, elle était blanche comme de la neige et elle ne respirait pas – j'ai fait comme on dit dans les journaux : j'ai touché à rien, et j'ai été prévenir.

« Le plus terrible, c'est quand ils l'ont dégagée. Allongée sur le brancard, toute pâle... Pour sûr, personne n'est joli à regarder après avoir passé du temps dans l'eau, mais je me suis dit qu'elle avait dû être très belle, avant. C'est affreux, Monsieur, vous savez, surtout quand on est père de famille et qu'on pense que ça pourrait être l'une de vos filles... Je vais en faire des cauchemars, c'est sûr. »

Selon nos sources, la police a écarté d'emblée l'hypothèse de l'accident pour s'orienter vers la piste d'un meurtre. L'enquête a été confiée à la brigade criminelle de Paris. Le corps de l'inconnue a été transféré à l'Institut médico-légal pour examen.

— F. Michaud

Document 2a – Article de journal - appel à témoins

AVEZ-VOUS VU CETTE FEMME ?



Reconstitution des traits de la morte de Meudon, réalisée par les services de l'Institut médico-légal

Personne ne s'étant présenté pour reconnaître le corps de la jeune femme retrouvée dans un champ, à Meudon, la police publie cet appel à témoins.

Habitants de Billancourt, d'Issy ou de Meudon, si vous vous souvenez d'avoir vu une femme ressemblant à ce portrait aux alentours du samedi 5 ou dimanche 6 janvier, contactez la police !

Notre journaliste, François Michaud, fait le point sur l'enquête [e]n page 3.

Les Maudits (2/5)

Document 2b – Article de journal – Le Vampire de Meudon

LE VAMPIRE DE MEUDON ?

PARIS – L'identité de « la belle inconnue » retrouvée dans un champ reste un mystère. En revanche, la police en sait davantage sur les circonstances de sa mort.

L'inspecteur Janvier, en charge du dossier, se déclare préoccupé par certains aspects du rapport d'autopsie.

« La victime est morte égorgée, d'un coup précis porté à la carotide par une lame très affûtée, sans doute un rasoir, a-t-il expliqué à la presse. D'après le médecin légiste, elle est morte voici une huitaine de jours, aux alentours de l'Épiphanie. Son corps a été enterré. Nous supposons qu'elle a été exhumée par la crue de la Seine. Pour l'heure, nous estimons que le fleuve ne l'a pas transportée très loin. Nous concentrons donc nos recherches en amont, entre Meudon et Billancourt, à la recherche de la tombe. Malheureusement, il reste encore de nombreuses zones inondées, qui ne pourront être pleinement explorées qu'une fois la crue calmée. »

(Voir aussi notre appel à témoins en page 1)

— F. Michaud

14 janvier 1924

Document 3 – La carte de visite

Fraternelle d'aide aux réfugiés de Russie
Общество помощи русским беженецам

Andreï Georgevitch Jerzoff
Андрей Егорович Ерзов

5, rue Vercingétorix, Paris XIVe
Gobelins 93-32



Les Maudits (3/5)

Document 4 – Le journal d'Olga Rogova

1er extrait

29 mai. Il est trois heures du matin. J'ai rêvé du pays. J'étais une petite fille, dans une grande maison blanche pleine de passages et de couloirs. C'était l'anniversaire de grand-mère. J'avais préparé un compliment en vers. J'étais morte de trac. Je me cachais dans des recoins, mais je me retrouvais toujours dans un salon plein de monde - mes parents, mes oncles et tantes, des cousins, des vieux que je ne reconnaissais pas. Et puis, à un moment, on me faisait avancer. Grand-mère était énorme, dans une robe noire toute rêche, avec une voilette qui cachait son visage. Forcément, j'ai bafouillé. Alors, elle m'a attrapée et je savais qu'elle ne me lâcherait pas et que j'allais mourir si je voyais sous sa voilette. Je me suis réveillée juste à temps. Je ne crois pas que je me rendormirai.

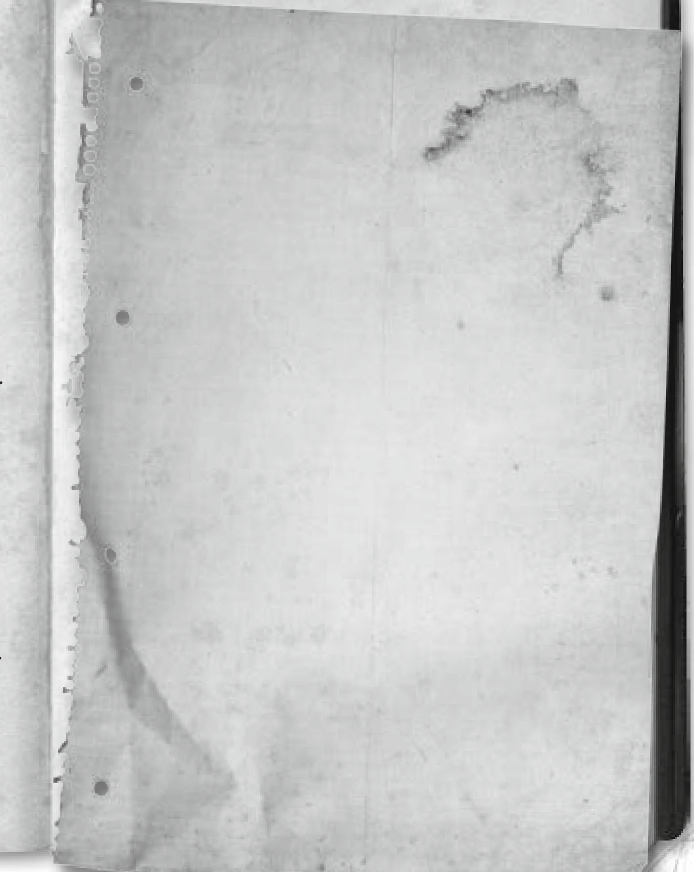
30 mai. Il y avait des porcs, des grognements, ces affreux bruits de fouissement qu'ils font lorsqu'ils fouillent dans leur auge, sauf que leurs auges étaient pleines de bras et de jambes et de torses. Un vieillard me chuchotait des secrets à l'oreille, des secrets de sang que je ne veux pas connaître. Un autre, un brave homme, menait son troupeau à l'abattoir sans cesser de s'inquiéter pour ses bêtes. Réveillée en sursaut. J'étouffais. Il m'a fallu plusieurs minutes pour recommencer à respirer normalement. Ce sont mes pires cauchemars depuis des années. J'ai peur de mourir dans mon sommeil la nuit prochaine.
Impossible de rester dans cette chambre. Je dois bouger. Anastase ? Non. Il est bon, mais je ne veux pas vivre avec lui. Je trouverai quelque chose.

2ème extrait

27 décembre. Dieu me sauve. Je l'ai rencontré dans un café au pied de la butte. Il m'a reconnue tout de suite. Nous avons un peu parlé. Je n'ai rien osé lui dire, mais je crois qu'il a compris. Il a demandé à me revoir.

30 décembre. Nouveau rendez-vous. Quelques minutes volées à la surveillance de Bella. Parler russe avec lui m'apaise. Il m'a dit que si je voulais changer d'air, il connaissait des gens, en banlieue.

3 janvier. Samedi, 19 h 00, devant la gare de Meudon. Une dernière chance ? Il faut que je garde des pièces pour me payer le billet.



Les Maudits (4/5)

Document 5 – Article de journal – Le vampire de Meudon

LE VAMPIRE DE MEUDON AVAIT DÉJÀ FRAPPÉ !

MEUDON – Nos lecteurs ont suivi, dans nos éditions du 12 et du 14 janvier, l'affaire de la « blanche morte » découverte par les inondations. Nous savons désormais qu'elle n'est pas la seule victime de son mystérieux assassin ! Avec une ténacité méritoire, les policiers ont bravé la neige et la glace jusqu'à la découverte de sa tombe. La malheureuse reposait à quelques centaines de mètres de l'endroit où on l'a retrouvée, sur l'île Séguin, dans un creux envahi par les ronces que l'inondation avait changé en étang.

Ce serait déjà un beau succès pour la police, mais il y a mieux... ou pire, selon votre point de vue. Deux autres jeunes femmes gisaient là, dans des tombes peu profondes. Nos sources laissent entendre qu'elles présentaient le même type de blessure que l'inconnue du 12 janvier.

Dans notre article du 14, nous avions utilisé l'expression « vampire de Meudon ». Nous l'avions accompagnée d'un point d'interrogation et, avouons-le, nous n'étions qu'à demi sérieux. Hélas, la réalité nous a rattrapés, et de quelle manière ! La paisible Meudon rejoint Whitechapel et Hanovre dans la sinistre liste des villes hantées par un tueur de femmes. Jack l'Éventreur n'a jamais été retrouvé, et son homologue germanique déjoue toujours les efforts de la police allemande. Souhaitons meilleure chance à l'inspecteur Janvier !

— F. Michaud

Document 6 – L'étiquette du trousseau de clés



Document 7 – Article de journal – Descente de police

DESCENTE DE POLICE AU MONASTÈRE !

PARIS, le 8 janvier – Prenez un Russe, un beau Russe comme nous nous les imaginions avant la guerre : grand, maigre, la barbe longue et les yeux brûlants de foi. Que veut-il ? Quels plans grandioses de régénération de l'espèce humaine mijotent dans cette cervelle slave ? Tient-il une Bible et un rosaire ? Voilà un mystique tout juste échappé de Dostoïevski. Brandit-il *Le Capital* et un poignard ? C'est un sectateur de Lénine rêvant au bonheur du prolétariat par le meurtre et l'incendie.

Ceux qui nous occupent portent des bures noires et égrènent de pacifiques chapelets. Mais voilà, l'habit fait-il le moine ? C'est ce que les policiers du quartier de Montparnasse ont entrepris de vérifier dans la journée d'hier. Conduits par le commissaire Bosson, ceint de son écharpe tricolore, ils ont inspecté le monastère de Notre-Dame-de-Toute-Protection de la cave au grenier. Leurs découvertes n'ont pas été rendues publiques, et pour cause : tout indique qu'ils ont fait chou blanc. Ces moines étaient bien des moines, certes un peu plus barbus que nos coutumes l'exigent, mais sans plus. Dormez en paix, ô voisins anxieux qui avez jugé bon d'arracher un commissaire de police à ses augustes occupations : point de bombes, de fusils ou de propagande ici, juste de l'encens, des Bibles et de la foi !

Les Maudits (5/5)

Document 8 – Les notes de Borislav

1. QUE S'EST-IL PASSÉ EN 1874 ?

Piotr n'a pas survécu pour nous raconter. Ce que je sais, je le tiens de mon père et de mon oncle.

Leur témoignage est-il fiable ? Non. Ils se contredisaient et changeaient de version d'une narration à l'autre. Noyau : Piotr tentant de châtier une mauvaise femme, échouant et mourant. Cela se serait produit le 5 février 1874.

Rien de sûr à part ça.

Sources en Russie inaccessibles.

Qui était-elle ?

Pourquoi Page a-t-il essayé de la tuer ?

2. COMBIEN SOMMES-NOUS ?

Descendance de Piotr :

Mon père, Piotr Pétrovitch et mon oncle Arkady Pétrovitch, morts tous les deux.

De mon père, moi, puis Sergeï.

De moi, Ivan, Youri, puis Hélène.

De Sergeï, Constantin.

D'oncle Arkady ? Des cousins, au moins trois.

D'eux ? J'ai entendu parler d'au moins six enfants.

Entre quinze et vingt personnes, pas plus.

3. Alors, d'où viennent les autres ?

Quelle est cette foule qui hante mes rêves ? Sont-ils à son service ? Tous ? Une partie d'entre eux ? Combien ?

Frapper à l'aveugle, c'est prendre le risque de tuer des innocents. Je m'y refuse, quoi qu'en pense Youri.

Si le démon est en France, qui l'y a conduit ?

4. QU'EST-ELLE ?

Chair incorruptible, sur laquelle le temps n'a pas de prise. Ranft était à coup sûr très loin de la vérité, mais sur quoi se trompait-il ?

Il n'a pas vu la malédiction.

Il faut trancher la tête du monstre - elle doit mourir et être la seule à mourir. Sans quoi, le sang des innocents retombera sur la tête des meurtriers, et le cycle continuera.

La trouver avant de l'exécuter.

Est-elle rue V. ?

Qui, là-bas, est à son service ? Tous les occupants ? Seulement la Fraternelle ? Ou juste une partie de ses membres ? Andreï ?

Document 9 – Les notes de Borislav – 2ème partie

5. COMMENT FAIRE ?

Hypothèse : Certains morts rêvent, Ranft a raison là-dessus. Parfois, ils rêvent des vivants, et ces rêves tuent. Notre démon familial est un non-mort. Nos tares sont-elles son rêve ? Ou juste quelque chose qui n'entre pas dans le système de Ranft ?

1. Est-il possible d'inverser le processus ? D'entrer dans les rêves d'un mort affamé et de le tuer avant qu'il ne vous tue ? Si oui, qui pourrait réussir un tel exploit ? Hélène ? Je ne veux pas la mettre en danger, mais avons-nous le choix ?

2. Couper les fils qui nous unissent à elle. Impossible de le faire un par un, bien sûr, mais si A est le père de B et C, traiter A brise-t-il les chaînes de B et C ? Une telle rupture se propagerait-elle par les liens du sang ou par des liens symboliques ?

3. Trouver le corps de la bête et mettre un terme à tout cela ? Piotr a échoué il y a cinquante ans, comment pourrais-je réussir aujourd'hui ? Quelles armes employer ? Le vampire de Ranft se laisse couper la tête sans protester. Je crains que ça ne soit pas si simple.

Muse équivoque (1/4)

Document 1 – Le poème du suicidé

Adieu, muse équivoque
Aux yeux de sel gemme
Au cœur de braise.

Démon rieur, lamie hilare,
Dansant le charleston
Sur mon âme exténuée.

Prends ma vie, je te l'offre
Elle ne vaut rien, tu le sais,
Car je ne me renie point.

Document 2 – Nécrologie

HENRI VÉRAN

Les amateurs de littérature apprendront avec tristesse le décès d'Henri Véran, survenu hier après-midi à Paris.

Né au Havre, M. Véran était monté à la capitale pour terminer ses études de lettres à la Sorbonne. Les amateurs de poésie avaient pu découvrir son talent dans *Incertitudes*, une plaquette de vers qui fut bientôt suivie d'un recueil plus substantiel, *Lueurs sur l'eau*.

Il s'était ensuite fait un nom comme critique littéraire et théâtral dans de nombreux périodiques, avant d'offrir au roman français des œuvres marquantes, à la prose ciselée et aux sentiments élevés, comme on les aimait avant-guerre : *Les Murailles* (1891), *L'Indigne* (1893), et surtout le vaste cycle romanesque des *Grognards*, consacré à la geste napoléonienne. Forte de neuf volumes parus entre 1895 et 1910, *Les Grognards* est une fresque épique qui nous fait suivre officiers et hommes du peuple du pont d'Arcole aux murailles du Kremlin en passant par les sables de l'Égypte. La dernière œuvre de M. Véran fut un pamphlet, *Le Châtiment viendra-t-il ?* (1916). Deux ans avant la fin des hostilités, il annonçait déjà les renoncements de l'après-guerre.

Courageusement engagé à droite, bonapartiste de fidélité, M. Véran avait mis sa plume au service du général Boulanger et vaillamment participé au combat antidreyfusard.

Son nom avait circulé plusieurs fois lors d'élections à l'Académie française. S'il ne lui a pas été donné de rejoindre les rangs des Immortels, c'est pour des motifs qui tiennent davantage de la basse politique qu'au mérite réel de son œuvre.

Veuf depuis 1918, père d'un Poilu tué devant Verdun en 1916, M. Véran laisse derrière lui un fils, une fille et plusieurs petits-enfants. Toute la rédaction s'associe à leur douleur.

Muse équivoque (2/4)

Document 3 – La lettre

Mes enfants,

Je traverse une rude crise.

Nous sommes fin mars. Si vous lisez ceci dans les mois qui viennent, c'est que je suis mort prématurément. Si nous avons passé... disons l'été, ne tenez aucun compte de ce qui suit.

Me suis-je suicidé ? C'est possible. Je suis tenté d'en finir. Était-ce un meurtre ? Certaines personnes l'envisagent certainement, y compris parmi mes « amis ».

Qui m'a tué ? Est-ce Elle ? Elle qui me hante, Elle dont je rêve toutes les nuits, Elle qui apporte la sagesse, Elle qui ment, Elle qui trompe les naïfs qui l'écoutent ? Ou est-ce Lui, le Seigneur des Destinées, le Maître des Millions d'Années ?

Je ne suis pas fou. Peut-être l'ai-je été, pendant toutes ces années, mais à cet instant, je suis sain d'esprit et de corps. C'est mon âme qui est en péril.

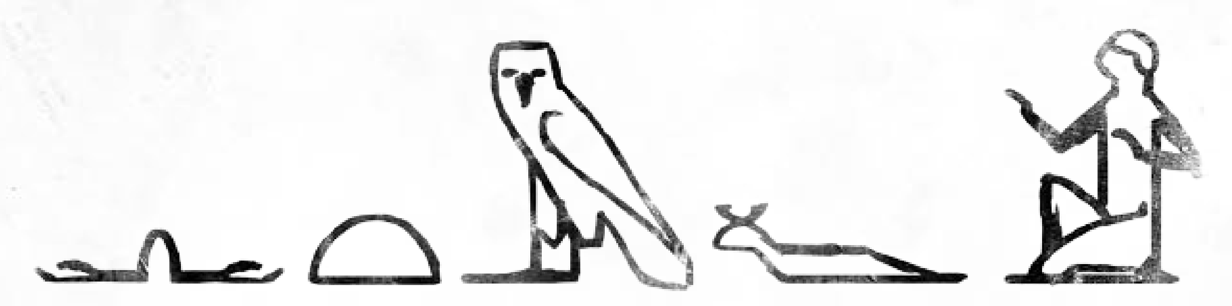
Par la présente, je demande à chacun de mes trois héritiers principaux de mettre de côté une somme représentant 10 % de leur part, charge à eux de consacrer cette somme à la découverte de mon – ou de mes – assassins. S'ils les trouvent, libre à eux de les confier à la justice, s'ils s'en sentent capables. Le rapport des enquêteurs sera remis à Me Mercier, qui appréciera la sincérité de leurs efforts et les rémunérera en fonction. Je demande à Me Mercier de ne pas laisser mon fils Jérôme participer aux recherches. Je ne veux pas qu'il s'expose.

Enfin, et c'est de la plus haute importance, je souhaite que la pièce 34 de ma collection aille à mon petit-fils Alexandre, et non au légataire précédemment désigné.

Fait à Paris,
Henri Véran

Muse équivoque (3/4)

Document 4 – Les hiéroglyphes



Document 5 – La liquidation des sectateurs

L'ÉNIGME DU SPHINX

Aux petites heures du matin, une patrouille cycliste a retrouvé le cadavre d'un homme égorgé au coin du quai des Tuileries et la rue Paul-Déroulède. « Il était agenouillé aux pieds du sphinx femelle, nous a déclaré le brigadier Tardieu, comme s'il avait voulu lui faire une prière avant de mourir. »
Le cadavre a été identifié, c'est celui d'un certain Robert Chavet, de Vincennes. Suicide ou agression ? Nous en saurons plus dans les prochains jours.

CRISE CARDIAQUE FATALE

On apprend par l'administration du musée du Louvre que Jules Carvignac, l'un des conservateurs des antiquités égyptiennes, a été retrouvé mort dans son bureau du sous-sol de l'aile Denon. Il semble qu'il soit resté travailler au-delà de l'heure de fermeture, et qu'il ait succombé à une crise cardiaque au cours de la nuit. M. Carvignac, célibataire, était « très bien noté et entièrement dévoué à son travail », selon ses supérieurs.

MORT HORRIBLE ET MYSTÉRIEUSE AU JARDIN DES PLANTES !

Que s'est-il passé la nuit dernière au jardin zoologique du Museum d'Histoire naturelle ? Un homme, déjouant la surveillance des gardiens, est parvenu à pénétrer dans la fosse aux lions. Son corps atrocement mutilé a été retrouvé au petit matin. Une rumeur, impossible à confirmer au moment où nous mettons sous presse, laisse entendre que le défunt aurait été porteur d'une petite fortune en bijoux. Avons-nous affaire à un voleur qui a tenté de trouver une cachette inviolable pour son butin ? Ou à quelqu'un qui a souhaité emporter ses richesses dans l'au-delà ?

UN LIBRAIRE SE PEND

Gustave Rousset, propriétaire de la Librairie de la Lune rousse, rue Saint-Sulpice, a été retrouvé mort dans son arrière-boutique. Après avoir interrogé Jean Desparts, l'employé qui a fait la macabre découverte, la police s'oriente vers la piste du suicide. Nous avons pu interroger M. Desparts, qui ne s'explique pas ce drame inattendu. « Tout allait bien pour le patron, l'argent rentrait, il parlait de se fiancer… et voilà qu'il se pend en laissant juste un mot qui n'a ni queue ni tête : "J'ai entendu sa question, la réponse est la mort", ça veut dire quoi ? »

Muse équivoque (4/4)

Document 6 – Article de journal

HORRIBLE DÉCOUVERTE DANS LA FONTAINE DU CHÂTELET

Un homme d'une quarantaine d'années, dépourvu de papiers d'identité, a été retrouvé mort noyé dans la fontaine du Palmier. L'enquête s'oriente vers un décès accidentel, peut-être dû à l'alcool. Il reste cependant à expliquer comment il est possible de se noyer dans une fontaine située au centre du carrefour le plus fréquenté de Paris sans attirer l'attention… ou sans que personne ne vole à votre secours.

Document 7 – Le billet de Nedjémet

Chers amis,

Je suis la seule à pouvoir porter la main sur lui. Vous devez comprendre qu'il m'appartient de toute éternité. Pour vous y aider, je vais vous révéler un secret.

Les hommes qui l'ont enfermé dans sa prison étaient d'authentiques héros, capables de le vaincre alors qu'il était au sommet de sa puissance. Quelque chose en vous me fait penser à eux. Hélas ! ils s'étaient interposés entre lui et moi.

Je les ai tués, un à un. J'ai arraché le cœur du prêtre Irtisen alors qu'il célébrait sa victoire devant son dieu. Le même soir, sur un quai d'Alexandrie, j'ai bu le sang de Publius Sergius Niger. Le lendemain, Philippus Achaïcus s'est jeté par-dessus le bord lorsque je lui ai montré ma forme véritable. Quant à Rustilius, le moins coupable des quatre, j'en ai fait mon esclave. Il m'a servi dans l'épouvante, décennie après décennie, jusqu'à ce que je le tue.

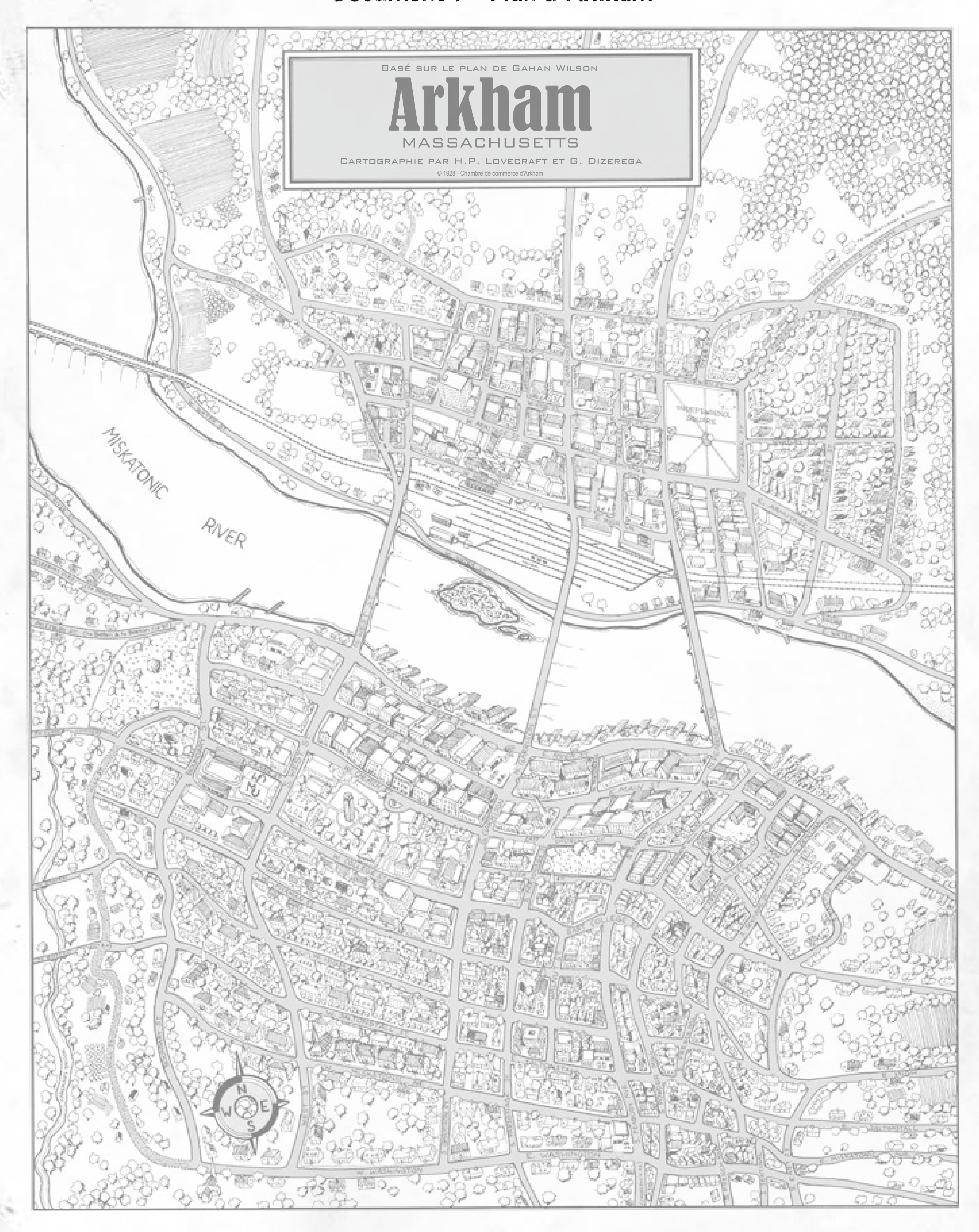
Vous faire du mal me navrerait, mais si vous vous obstinez, il faudra que je m'y résigne.

À vous de tout mon cœur,

Léopoldine

Collecte manquée (1/3)

Document 1 – Plan d'Arkham



Collecte manquée (2/3)

L'Annonceur d'Arkham – Mercredi 19 octobre 1922

DOUBLE VOL

Un double vol scandaleux est survenu la nuit dernière à l'Université Miskatonic, la bibliothèque et le musée ayant tous deux subis des entrées par effraction et des vols d'objets rares. La police et les autorités de l'université estiment que ces vols se sont déroulés entre 20 h et 5 h du matin, mais rien n'a filtré permettant d'indiquer que ces deux vols seraient liés.

Archibald Pringler, porte-parole du bureau du vice-président, a confirmé qu'un parchemin grec antique a disparu de la bibliothèque, ainsi qu'un poignard d'origine amérindienne du musée. On dit que les deux objets ont une grande importance scientifique, bien que peu de valeur financière.

Document 2 – Article du 19 octobre de *L'Annonceur d'Arkham*

Document 3 – Article 18 octobre de la *Gazette d'Arkham*

Gazette d'Arkham – Mardi 18 octobre 1922

UN POIGNARD ANCIEN VOLÉ

Le personnel de l'Université a aujourd'hui été particulièrement choqué par la découverte d'une effraction dans le musée du campus. La nuit dernière, un voleur s'est glissé dans le bâtiment et en a dérobé l'une des pièces entreposées : un poignard que l'on pense être d'origine amérindienne.

Ce poignard était montré dans le cadre de l'exposition sur l'Histoire de la Région du Miskatonic qui a ces douze derniers mois enthousiasmé de nombreux jeunes écoliers avec son large éventail de pièces fascinantes.

Le poignard est l'un des rares objets relatifs à l'héritage tribal d'Arkham. Le Dr August Perplinski, historien connu de la région, a déclaré que ce poignard était un rare exemple d'outil rituel chamanique, et était peut-être utilisé par un sorcier tribal pour l'aider à voyager dans le royaume des esprits.

Rebondissement bizarre et inattendu, le Poste de police d'Arkham a confirmé qu'un deuxième vol avait également eu lieu la nuit dernière sur le campus de l'Université, où la collection de livres rares de la Bibliothèque a été mise sens dessus dessous.

Jusqu'à présent, les responsables n'ont été en mesure de confirmer le vol que d'un seul document de la bibliothèque, un ancien parchemin écrit en grec contenant des formules mathématiques.

M. Pringler, porte-parole de l'Université, a indiqué qu'une récompense de 100 $ avait été promise pour toute personne susceptible de fournir des informations pouvant conduire à la capture des voleurs et au retour des objets volés. La police demande à tout individu ayant des informations de se manifester.

Document 4 – Article journal du 19 octobre

Gazette d'Arkham
Mercredi 19 octobre 1922

DES DOCUMENTS VOLÉS DANS LA MAISON D'UN PROFESSEUR

La police d'Arkham enquête sur un vol qui s'est déroulé dans la résidence de l'un des principaux professeurs de l'Université Miskatonic.

La maison du professeur Stanley David a en effet été cambriolée la nuit dernière. Le coupable a pénétré dans le bureau du professeur et a filé avec un certain nombre de documents sur lesquels le professeur travaillait.

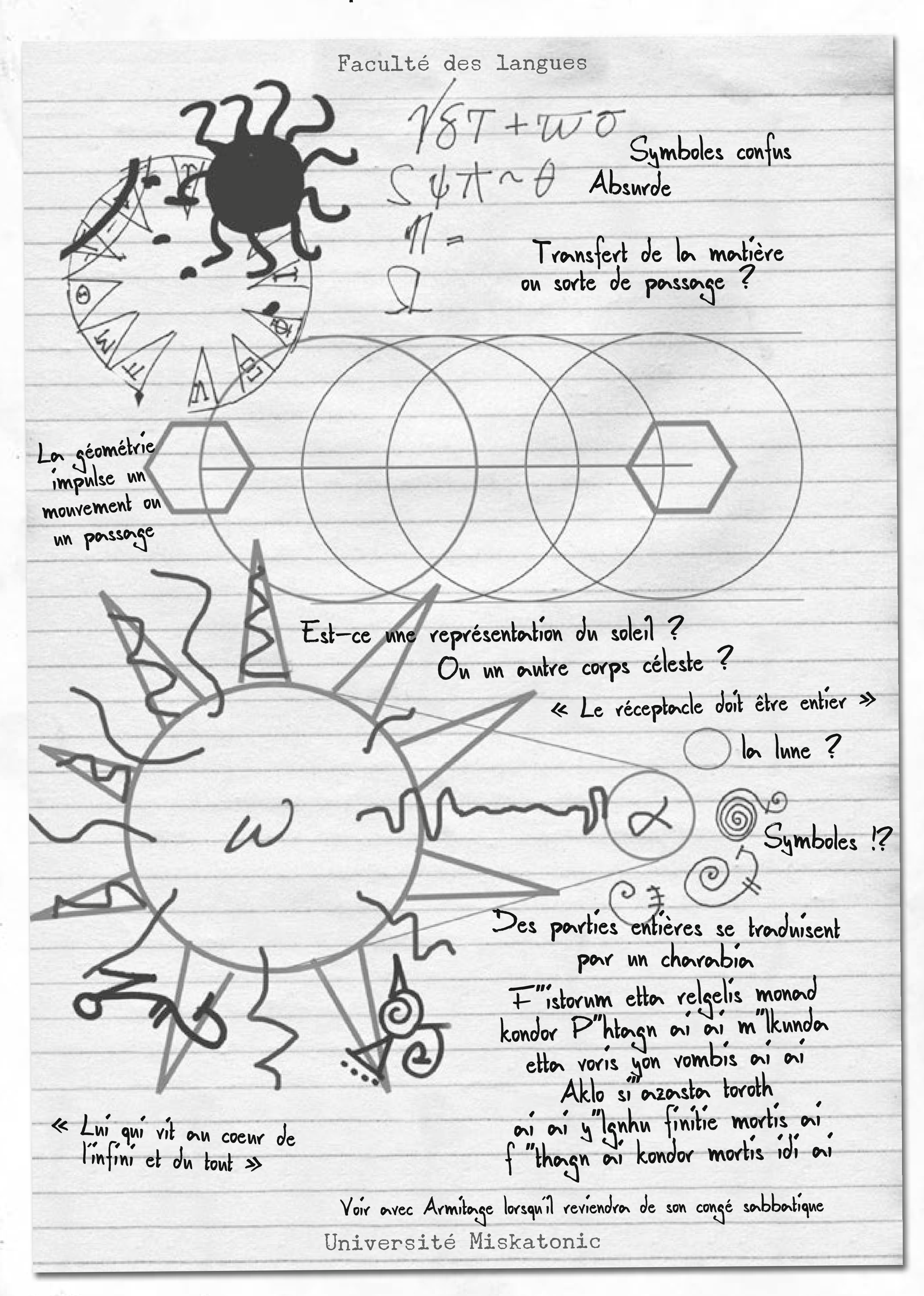
« Je ne comprends pas pour quelles raisons quelqu'un pourrait convoiter ces papiers ! » a déclaré le professeur David. « Il s'agit juste d'une traduction d'un texte ancien sur laquelle je suis en train de travailler et qui n'a aucune valeur financière ».

« Peut-être le voleur a-t-il pris ces papiers pour autre chose. Il aura un choc quand il en prendra connaissance ! », a ajouté le professeur en riant.

La police demande à toute personne susceptible de s'être trouvée dans les parages de South Garrison Street la nuit dernière entre minuit et deux heures du matin de se manifester au cas où elle aurait été témoin de quelque chose de suspect.

Collecte manquée (3/3)

Document 5 – Esquisse manuscrite du Professeur David



Bienvenue à Blackwater Creek (1/5)

Document 1 – Lettre de Henry Roades à McTavish (Université Miskatonic)

Magasin général Baxter,
Blackwater Creek,
Comté de Dunwich

22 juin 1928

Mon cher McTavish,

Je suis particulièrement désolé de vous informer avoir été malencontreusement retardé dans mes plans de retour à l'université. En effet, si, comme nous en avons déjà discuté par le passé, les fouilles sur le site n'ont donné aucun résultat, j'ai encore quelques menus travaux à effectuer avant de pouvoir m'extirper de là. Je prévois de revenir à Arkham à la fin du mois d'août au plus tard. Encore une fois, veuillez accepter mes plus plates excuses pour les désagréments que cette prolongation pourrait causer.

Dans le cas où vous envisageriez d'envoyer sur place des équipiers de terrain, je ne puis que vous le déconseiller dans les termes les plus vifs. Vous en avez probablement déjà entendu parler, et cela m'attriste de vous rappeler que l'un des agriculteurs du coin s'est pris d'une forte aversion pour notre présence ici, et il me semble avoir quelques associés pour le moins rustiques. Notre équipe de fouilles se limite désormais à Abigail et à moi-même, et nous représentons sans doute à leurs yeux une intrusion suffisamment minime pour leur causer un quelconque désagrément. Je suis désolé d'insister ici sur le fait que l'accroissement de ce nombre pourrait être considéré comme une provocation.

Abigail vous embrasse, et nous avons tous les deux hâte de revenir à Arkham et de nous joindre à vous et à Mary dès que nous le pourrons pour une soirée de bridge. Je suis vraiment désolé.

Votre ami,

Henry

Bienvenue à Blackwater Creek (2/5)

Document 2 – Lettre inachevée du professeur Roades

13 juin 1928

Mon cher McTavish,

J'aimerais bien savoir par où commencer. Il semble que mes soupçons étaient corrects et que le village de Blackwater Creek soit effectivement construit sur l'ancien site de Cade's Rest. J'ai découvert des objets offrant tous les signes de la présence d'un village colonial précoce et reste. Mais il y a encore tellement plus ici, ~~tellement que j'entends parfois ma mère. Je reconnais sa voix. Elle est morte, mais je l'ai entendue.~~

La grotte n'est pas seulement un mythe. Cade a tenté de l'enfouir, mais elle est là et n'est jamais décédée.

Je me suis procuré de la dynamite et j'envisage d'ouvrir la grotte dès que cette satanée tempête se terminera. ~~Même le vent résonne comme elle.~~

~~Elle a besoin de moi. Je dois la libérer. Que Dieu me pardonne.~~

Bienvenue à Blackwater Creek (3/5)

Document 3 – Les tribus indiennes du Nord-Est

LES TRIBUS INDIENNES DU NORD-EST

Par Nathaniel Chapman

De tous les peuples ayant résidé dans la vallée du Miskatonic, le plus mystérieux et le plus redoutable était représenté par la tribu des Sicaiooks, connue par les colons blancs sous le nom des Enfants de la Terre Noire. On n'a plus de traces d'eux depuis l'époque coloniale, mais des récits les évoquant subsistent encore dans le folklore. Et même si certains d'entre eux se fondent sans aucun doute sur des faits réels, un certain nombre ont probablement été embellis par le passage du temps ou déformés par les superstitions autochtones. L'affirmation selon laquelle les membres de la tribu effectuaient des pillages tout en faisant des prisonniers qu'ils offraient ensuite en sacrifice à leurs grands esprits est largement plausible. Les sacrifices humains étaient rares parmi les peuples indiens, mais la réputation maléfique et de dépravation des Sicaiooks était cause de leur évitement par toutes les tribus voisines, et les récits de leurs meurtres constituent une partie de cette fresque. Leur férocité et leur soif de sang sont également l'origine la plus probable de la légende selon laquelle leurs guerriers ne mouraient jamais sur le champ de bataille et étaient à l'abri de toutes les armes mortelles.

Mais là où la légende des Sicaiooks devient pure fantaisie, c'est lorsqu'elle sous-entend que leur tribu était gouvernée par un conseil éternel des anciens, que l'on ne voyait jamais à l'extérieur de leur grotte sacrée. On disait ces aînés sages et terribles, possédant une magie et des dons de guérison puissants. Tout aussi invraisemblable est la description des membres de la tribu comme « frères des serpents et de la vermine des champs ».

Aucun récit ou légende ne subsistent permettant d'expliquer la disparition de cette tribu, mais les causes les plus probables sont que ses membres ont été soit exterminés par leurs voisins ou les colons, soit que leur exposition à des influences civilisatrices a conduit à leur acceptation et à leur assimilation par les tribus les plus importantes de la vallée.

41

Bienvenue à Blackwater Creek (4/5)

Document 4 – Mythes et légendes de l'ancien Massachusetts

MYTHES ET LÉGENDES DE L'ANCIEN MASSACHUSETTS

Par Oliver Stansfield

Mystère moins sinistre et sans doute moins déroutant de la vallée du Miskatonic : le sort de la colonie appelée Cade's Rest.

Des éléments historiques attestent que, suite à la pendaison de Mary Dyer à Boston Common en 1660, un groupe de quakers quitta Boston, craignant la persécution des mains des puritains. Ce groupe était dirigé par le tailleur Ezekiel Cade et comprenait jusqu'à dix autres familles. Après quelques mois de périple, ils s'installèrent sur les rives du fleuve Miskatonic, non loin de l'endroit qui deviendrait un jour Dunwich.

Bien que les sources fiables soient rares sur ce point, l'histoire populaire affirme que la colonie a connu la prospérité une fois que Cade et ses partisans sont entrés en contact avec une tribu indienne locale connue sous le nom de Peuple de la Terre Noire. Là où l'histoire devient du folklore, c'est à propos de la disparition de la colonie. Certains récits parlent de la terre qui s'ouvre et de l'engloutissement total des colons. D'autres racontent qu'ils ont été enlevés par le diable lui-même. Même les détails les plus terre-à-terre sont contradictoires, certains décrivant la découverte des maisons vides sur le site, d'autres disant que les bâtiments avaient eux aussi disparu.

Étant donné que Cade est censé avoir été repéré à Boston quelques années plus tard, l'explication la plus probable est que les colons ont simplement migré de nouveau, propageant peut-être d'eux-mêmes la rumeur de leur disparition afin de garantir leur repli sur soi. Autre possibilité : ils ont peut-être eu également des démêlés avec la tribu de la Terre Noire et ont été tués. Quelle que soit la vérité, la légende est de toute façon, au mieux, mineure.

68

Bienvenue à Blackwater Creek (5/5)

Document 5 – Notes manuscrites prises sur le terrain de Roades

Roades considère l'une des grottes situées dans les collines comme étant d'une grande importance archéologique. Les notes contiennent un croquis indiquant son emplacement. Au fur et à mesure que l'on avance dans leur lecture, les notes commencent à se référer à elle comme à un site sacré.

Roades a eu des échanges avec Shérif Sprouston, qui pense lui aussi que la grotte est sacrée. Roades n'a cependant aucune confiance dans les motivations de son interlocuteur.

Sa femme, Abigail, a eu un accident dans la grotte et y est restée piégée.

Dans les dernières notes, Roades se réfère parfois à Abigail comme à sa mère.

L'une des notes mentionne qu'Abigail est la source du ruisselet qui s'est remis à s'écouler.

Roades pense que l'eau possède des propriétés particulières. Dans la dernière partie du journal, il s'y réfère à plusieurs reprises comme à « L'Eau de Vie ».

Dans les dernières pages, Roades parle du fait que la voix de sa mère, Abigail, est constamment présente dans sa tête. Il semble alternativement réconforté et terrifié par cela.

Document 6 – Résumé des Confessions d'Ezekiel Cade

Résumé des Confessions d'Ezekiel Cade

Cade commence par discuter de la menace que font peser sur les quakers les puritains à Boston en 1660, et sa décision de conduire sa famille et ses amis en un endroit où ils pourraient vivre en paix.

Ils se dirigèrent vers le nord, remontèrent la côte, et finirent par suivre le fleuve Miskatonic jusqu'à l'intérieur des terres, pour s'arrêter lorsqu'ils eurent atteint un terrain fertile au pied d'une chaîne de collines. Ils édifièrent à cet endroit un petit village, éloigné de toute civilisation, et vécurent paisiblement pendant des mois avant de rencontrer les Sicaiooks ou tribu de la Terre Noire.

Au début, les fidèles de Cade et les Sicaiooks coexistèrent de manière amicale. Les Sicaiooks étaient rejetés de toutes les tribus locales, et les quakers étaient les premières personnes qu'ils rencontraient acceptant de commercer avec eux. En échange, lorsque le fils de Cade, Daniel, fut encorné par un cerf lors de la chasse, les Sicaiooks l'emmenèrent dans leur grotte sacrée pour qu'il y soit guéri.

Daniel n'était plus le même lorsqu'il revint et affirma avoir vu le diable en personne. Sa blessure était certes guérie, mais il était affecté d'une autre façon, sombrant progressivement dans la folie et la violence. Lorsque Cade demanda aux Sicaiooks ce qu'ils avaient fait à son fils, ils le conduisirent jusqu'à la grotte et lui montrèrent leurs aînés. À ce moment, le récit de Cade devient incohérent, mentionnant dans la terre des démons incarnés et des abominations. Il craint qu'ils soient parvenus à corrompre tout ce qu'ils avaient été amenés à toucher. Même ceux qui dont la foi est forte ne sont pas en sécurité.

Dans la section suivante, Cade admet que, rendu fou, il a fui la vallée et a disparu pendant plusieurs mois. Sa foi et son désir de vivre en paix lui firent alors défaut et il résolut de faire ce qui devait être fait pour contenir la corruption. Après un certain temps, il retourna au village, remonta la rivière dans une embarcation, accompagné d'hommes de main qu'il avait engagés et de barils de poudre. À la grande horreur de ceux qui l'admiraient autrefois, il conduisit la destruction des Sicaiooks et employa la poudre pour faire s'effondrer la grotte. Il ordonna ensuite à ses hommes de main de s'en prendre aux siens, les sachant contaminés, et il brûla tous les corps ensemble.

Au bout d'un certain temps, Cade retourna à Boston. Son récit se dégrade à nouveau, alors qu'il commence à penser que la souillure de la colonie l'a rejoint à Boston, dans sa chair. Il fut ensuite forcé de fuir la compagnie des hommes, gagnant une réputation de lépreux, et se résolut à quitter Boston et à passer le reste de ses jours dans la solitude. Son récit se termine par un appel au pardon de Dieu, de sa famille et de ceux qu'il a assassinés.

La Geste des Pictes (1/2)

Document 1 – Le parchemin de personnage de Eirian

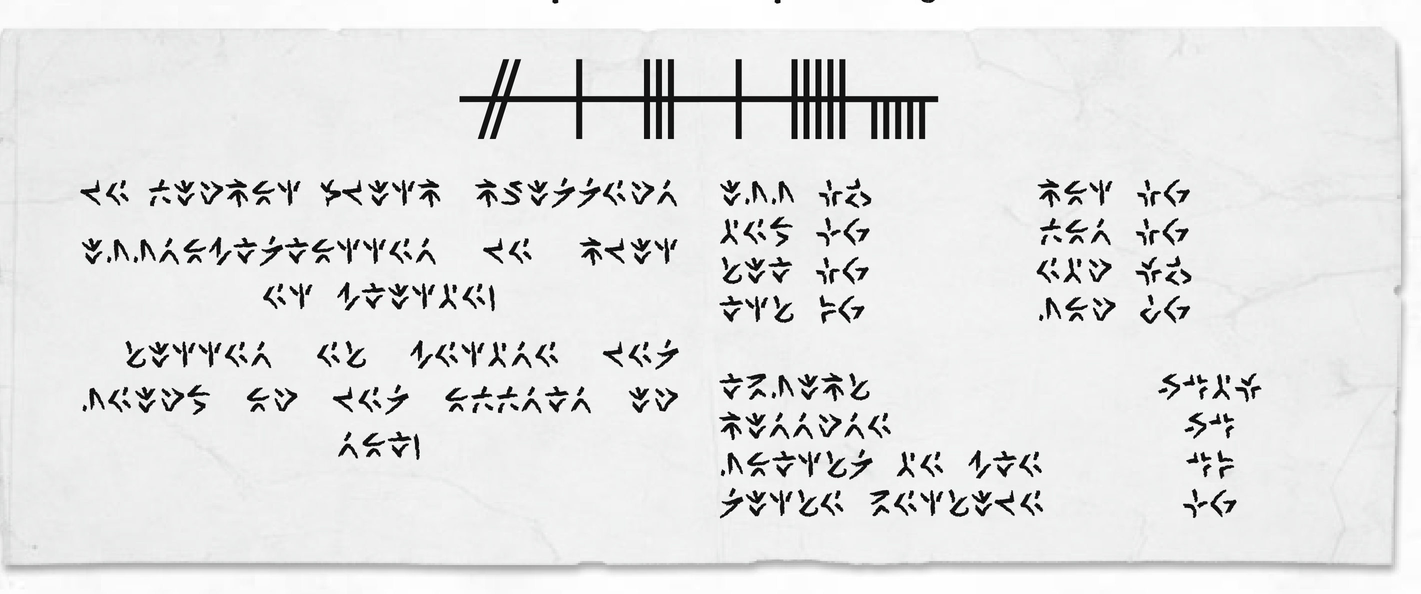
Document 2 – Un parchemin de personnage de goueule

Document 3 – Le parchemin de personnage de Gethin

La Geste des Pictes (2/2)

Document 4 – Le parchemin de personnage de Einion

Document 5 – Le parchemin de personnage de Gawain



Document 6 – Le parchemin de personnage de Llywelyn

(Ab)négation (1/7)

Document 1 – Orientation

QUAND ?

Yawn al-jumu'ah, 18 ramadan de l'an 1942 de l'Hégire. Il est 7 h 50.

QUI ?

Nous sommes une partie de l'état-major d'une expédition en route pour le désert vitrifié. Voir l'ordre de mission pour les détails.

OÙ ?

Nous nous trouvons dans la salle de réunion attenante au bureau de l'amiral Esmat, à bord du char Khépri-1, l'orgueil de la flotte terrestre de la Grande Égypte.

POURQUOI ?

Nous attendons que l'amiral nous reçoive pour un briefing.

QUE S'EST-IL PASSÉ RÉCEMMENT ?

La tempête a éclaté le 12. L'expédition a quitté les bords du Nil à l'aube du 16. Après deux jours sans histoire, nous approchons de nos premiers objectifs.

QUI EST PRÉSENT ?

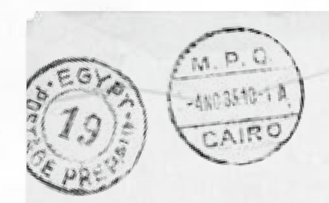
- Capitaine Redouane Barakat, 25 ans, aide de camp de l'amiral.
- Commandant Omar Khorsid, 40 ans, officier en second.
- Commandant Tarek Chéhata, 42 ans, navigation.
- Commandant Mahmoud al-Nagdy, 50 ans, cybernétique.
- Commandant Fayçal Awad, 38 ans, Communications.
- Commandant Dounia Fahmy, 52 ans, ingénierie.
- Commandant Khaled Fouda, 38 ans, Services techniques.
- Commandant Kalila Amara, 37 ans, Service de santé.
- Colonel Farid Marei, 45 ans, officier tactique.
- Capitaine Mariam Sabri, 35 ans, Commandos.
- Capitaine Samira Marei, 32 ans, Renseignements.

QUI EST ABSENT ?

L'officier scientifique, le commandant Hamza Qamar, 46 ans, n'est pas encore arrivé. Et bien sûr, l'amiral se fait désirer.

(Ab)négation (2/7)

Document 2 – Ordre de mission



N° 348.750 N° 65

ORDRE DE MISSION

SITUATION - LA TEMPÊTE
La tempête de sable qui s'est levée dans le désert vitrifié est anormale. Ni sa taille, ni son intensité, ni son expansion, ni sa durée ne correspondent aux paramètres ordinaires d'une tempête d'été.
La rupture des flux d'information avec les avant-postes du désert est une seconde anomalie, plus préoccupante.

ÉVALUATION PRÉLIMINAIRE
Les analystes ont formulé deux hypothèses :
- l'activation accidentelle ou délibérée d'une arme oubliée depuis la Longue Guerre (1523 - 1729).
- le début d'un second conflit contre les sectateurs de Nyarlathotep.

RÉPONSE INITIALE
La colonne de chars Khépri, placée sous le commandement de l'amiral Esmat, est composée :
- D'un char-amiral, K-1.
- D'un char-usine, K-2.
- D'un char-hôpital, K-3.
- De deux chars aménagés en transports de réfugiés, K-4 et K-5.
- D'un char-brûlot, K-1a.

MISSION
Vos ordres sont les suivants :

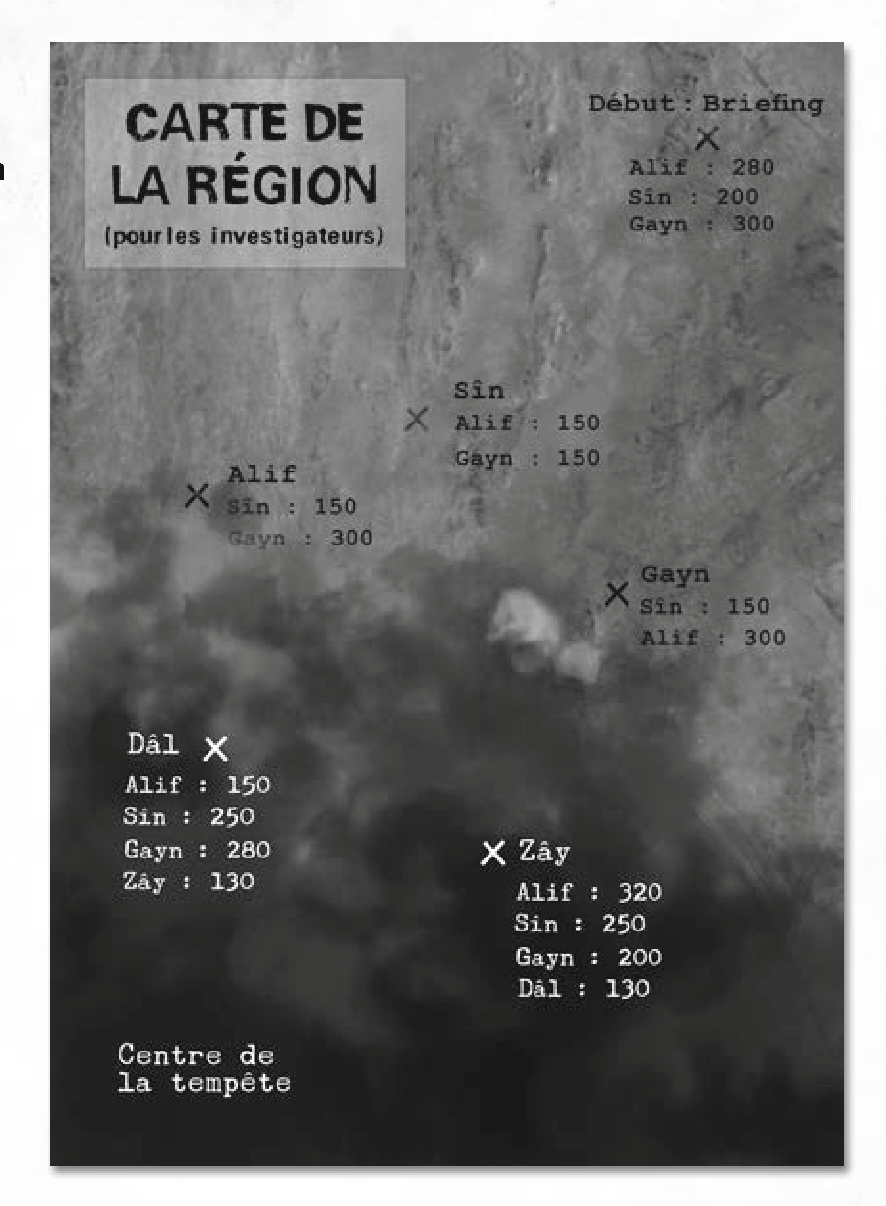
1. Évacuation
   Selon la situation à votre arrivée, vous avez toute latitude pour évacuer ou non les objectifs suivants :
   - GROUPE A : ALIF, SÎN ET GAYN
     Tous trois se trouvent pour l'instant hors de la tempête proprement dite.
     ALIF, mille cinq cents habitants, est une annexe de l'université du Caire. Les communications ont beau être coupées, il s'y trouve de nombreux scientifiques susceptibles d'avoir recueilli des données sur la tempête.
     SÎN est une petite ville, qui compte six mille habitants.
     GAYN est une colonie pénitentiaire. Une centaine de gardiens y encadrent deux mille prisonniers affectés à des tâches socialement utiles. Le haut commandement s'inquiète d'une éventuelle évasion de masse.
   - GROUPE B : DÂL ET ZÂY
     Ces deux objectifs se trouvent déjà à l'intérieur de la tempête.
     Dâl est une base militaire, qui comptait mille soldats.
     Zây est une oasis artificielle vouée au tourisme.

2. Étude de la tempête
   Les chars Khépri sont assez solides pour s'y aventurer. Vous devez estimer sa trajectoire, ses effets, et évaluer le temps qu'il nous reste avant qu'elle ne touche la vallée du Nil.

3. Renseignement
   Identifiez la source de la tempête et rendez compte.

(Ab)négation (3/7)

Document 3 – Plan de la région



Document 4 – Feuille de char

MOUVEMENT	BOUCLIERS	ARMEMENT

SYSTÈMES DE SURVIE	COMMUNICATION/ SENSEURS

Document 5 – Fiche de Moral

MORAL	ÉVOLUTION

(Ab)négation (4/7)

Document 6 – Briefing complémentaire





N° 348.751 N° 66

ORDRE DE MISSION

SITUATION - LA TEMPÊTE
La tempête de sable qui s'est levée dans le désert vitrifié est anormale. Ni sa taille, ni son intensité, ni son expansion, ni sa durée ne correspondent aux paramètres ordinaires d'une tempête d'été.
La rupture des flux d'information avec les avant-postes du désert est une seconde anomalie, plus préoccupante.

ÉVALUATION PRÉLIMINAIRE
Les analystes ont formulé deux hypothèses :
- l'activation accidentelle ou délibérée d'une arme oubliée depuis la Longue Guerre (1523 - 1729).
- le début d'un second conflit contre les sectateurs de Nyarlathotep.

RÉPONSE INITIALE
La colonne de chars Khépri, placée sous le commandement de l'amiral Esmat, est composée :
- D'un char-amiral, K-1.
- D'un char-usine, K-2.
- D'un char-hôpital, K-3.
- De deux chars aménagés en transports de réfugiés, K-4 et K-5.
- D'un char-brûlot, K-1a.

MISSION
Vos ordres sont les suivants :

1. Évacuation
Selon la situation à votre arrivée, vous avez toute latitude pour évacuer ou non les objectifs suivants :
   - GROUPE A : ALIF, SÎN ET GAYN
   Tous trois se trouvent pour l'instant hors de la tempête proprement dite.
   ALIF, mille cinq cents habitants, est une annexe de l'université du Caire. Les communications ont beau être coupées, il s'y trouve de nombreux scientifiques susceptibles d'avoir recueilli des données sur la tempête.
   SÎN est une petite ville, qui compte six mille habitants.
   GAYN est une colonie pénitentiaire. Une centaine de gardiens y encadrent deux mille prisonniers affectés à des tâches socialement utiles. Le haut commandement s'inquiète d'une éventuelle évasion de masse.
   - GROUPE B : DÂL ET ZÂY
   Ces deux objectifs se trouvent déjà à l'intérieur de la tempête.
   Dâl est une base militaire, qui comptait mille soldats.
   Zây est une oasis artificielle vouée au tourisme.

2. Étude de la tempête
Les chars Khépri sont assez solides pour s'y aventurer. Vous devez estimer sa trajectoire, ses effets, et évaluer le temps qu'il nous reste avant qu'elle ne touche la vallée du Nil.

3. Renseignement
Faites route vers le cœur de la tempête, identifiez sa source et détruisez-la. K-1 a été modifié pour recevoir une Négatrice.

(Ab)négation (5/7)

Document 7 – La Négatrice, al-nākkara

Développées il y a une cinquantaine d'années, les armes à antimatière sont l'apanage des « grandes puissances », comme l'étaient les armes atomiques dans la seconde moitié du XXème siècle.

La seule utilisation d'une Négatrice dans un contexte militaire a eu lieu en 1902, en Inde, lors de la Sixième Guerre Fratricide. Mumbai et ses 40 millions d'habitants ont été anéantis, ainsi que le pas de tir de la Négatrice, cent kilomètres plus à l'Est.

Document 8 – La première transmission

Opération annulée. Faites demi-tour immédiatement et rendez-vous à l'objectif Alif. Une équipe vous y attendra pour vous relever de votre commandement et assurer votre débriefing.

Colonel Abd el-Hakim Kabish
Ministre de la Défense
Conseil révolutionnaire suprême

Document 9 – La deuxième transmission

Le Caire est aux mains des sectateurs. Gouvernement légitime replié sur Louqsor, prêt à poursuivre la lutte. Votre mission reste de première importance. Continuez. Nous vous attendons à Louqsor lorsque tout sera terminé.

Maréchal Mohamed al-Feggy
Ministre de la Défense
État grand-égyptien

Document 10 – La transmission codée

Ce signal est une instruction adressée directement à l'ordinateur central de K-1. Impossible à annuler, elle déclenche le "nettoyage" du Khépri : ses centrales à fusion se mettent en surcharge et diffusent des radiations mortelles à l'intérieur. Cela le rend inhabitable en une heure environ. Elle n'est censée servir que si le commandant d'un char perd la raison ou tente de faire défection.

(Ab)négation (6/7)

ANNEXE – Briefing technique – Documents à distribuer (1)

LA GESTION DES CHARS

GÉNÉRALITÉS

La performance des chars est mesurée par cinq jauges, qui mesurent l'énergie allouée à un sous-système, et donc son efficacité.

Chacune est notée sur 10 et matérialisée par 1d10 de couleur, posé à l'emplacement idoine de la feuille de char.

La performance « moyenne », que le char peut soutenir indéfiniment, est de 4. À chaque ***trajet***, ***événement*** ou ***lieu***, les joueurs décident en commun de la valeur qu'ils attribuent à chaque jauge. Il est impossible de descendre volontairement à 0.

LES SYSTÈMES

- **Mouvement.** À 1, le char est immobile ou se déplace à 10 km/h. Chaque point investi en mouvement ajoute 10 km/h à sa vitesse.
- **Boucliers.** Comptez 10d6 de dégâts absorbés par point investi dans les boucliers.
- **Armement.** 1 point en armement donne au char la capacité d'infliger 10d6 de dégâts par round. La portée des armes est de 50 m par point investi. Le char peut tirer un rayon de 360°, l'une des supériorités des champs d'énergie sur les canons. Les dés de dégâts peuvent être ventilés à volonté entre plusieurs cibles.
- **Systèmes de survie.** Ils gèrent à la fois la synthèse de l'eau et de la nourriture, l'air conditionné et l'éclairage intérieur. Ils ont une incidence sur le moral des troupes.
- **Communication/senseurs.** Ce système recouvre la détection de signaux électroniques hostiles, les échanges entre les chars, les échanges entre chars et robots, ainsi que les communications avec la base.

BUDGET

- **En conditions normales**, la centrale du char leur octroie un budget de 25 points d'énergie à répartir comme ils le désirent.
- **En cas d'urgence**, les réacteurs *peuvent* produire jusqu'à 30 points d'énergie pour un événement ou un trajet. Pour l'événement suivant, la production de la centrale tombe à 15 + 1d10 points d'énergie.

SURCHARGE

Un système poussé à 9 ou 10 souffre. Il remplit son office pendant un événement ou un trajet. Ensuite, il lâche. Il est *endommagé* et posera des problèmes à l'avenir. Dans ce cas, on dégrade le dé d'un cran. Le d10 devient 1d8, puis 1d6, puis 1d4, et enfin 1d2.

PERFORMANCES INSUFFISANTES

Certains lieux ou événements imposent des valeurs minimums. Le système concerné continue à fonctionner même si le char ne les remplit pas, mais des voyants rouges s'allument sur la passerelle. S'il y a de l'énergie disponible, l'ajustement peut se faire en quelques secondes. Le système souffrira de *pannes* plus ou moins handicapantes jusqu'à réparation.

RÉPARATIONS

- **Réparer un système *endommagé*** prend un trajet et coûte 5 points d'énergie.
- **Réparer un système *en panne*** prend un trajet et coûte 1 point d'énergie par point d'écart entre la valeur choisie par le groupe et celle qui était requise par le scénario.

GRANULARITÉ

Il est préférable de traiter toute la colonne comme un seul char, mais si les joueurs préfèrent microgérer les cinq chars, c'est possible… au prix de cinq fois plus de discussions.

MORAL - *Le moral de l'équipage est géré en secret par le Gardien. Sa valeur de départ est de 6.*

GAINS ET PERTES DE MORAL

- Engagement remporté (un événement) : +1 point.
- Bataille gagnée (un lieu) : +2 points.
- Par groupe de réfugiés sauvés : +1 point.
- Par système endommagé : -1 point par dégradation de dé (passer de 1d10 à 1d6 fait perdre 2 points).
- Par système en panne : -1 point.
- À chaque changement de zone : -1 point.
- Par trajet en zone 2 : -1 point.
- Par trajet en zone 3 : -2 points.

D'autres évolutions sont mentionnées dans le chapitre *Lieux et événements.*

LES EFFETS DU MORAL

- **1 : Mutinerie.** Équipage et soldats tentent de s'emparer du char et de faire demi-tour. Si, au passage, ils peuvent abattre leurs officiers, ils n'hésitent pas.
- **2 : Colère.** L'équipage désigne des porte-parole. Ils communiquent des exigences aux officiers et s'ingèrent dans le commandement. Les hommes obéissent encore, mais on est proche de la grève du zèle (tous les tests de **Métier** augmentent d'une difficulté : les tests faciles deviennent normaux, etc.).
- **3 : Incidents.** Des cas de désobéissance sont signalés ici et là, les hommes mettent de la mauvaise volonté à accomplir leurs tâches (tous les tests de **Métier** ont une difficulté minimum de Normal : même les taches Faciles entraînent un jet de dé).
- **4 : Murmures.** L'équipage regarde ses officiers de travers, des rumeurs circulent, les procédures sont respectées à la lettre, mais les contacts sont glaciaux.
- **5-6 : Bon moral.** Le service est fait en temps et heure, les hommes sont détendus et plaisantent avec leurs officiers.
- **7 : Très bon.** Les hommes sont motivés. Ils n'hésitent pas à aller au-delà des exigences des officiers (les tests de **Métier** bénéficient d'un dé bonus).
- **8 : Moral excellent.** Tout le monde a conscience de participer à une épopée et fait plus que sa part (les tests de **Métier** Normaux sont considérés comme Faciles).
- **9 : Moral exceptionnel.** Idem, mais l'infirmerie signale des cas d'épuisement physique et mental.
- **10 : Moral au zénith.** La troupe est convaincue de l'invulnérabilité de la colonne, et se met en danger si les officiers ne la freinent pas (tous les tests de **Métier** sont effectués avec une difficulté inférieure : les tests Difficiles deviennent Normaux, etc.). Les cas de burn-out se multiplient. Rester dans cette configuration plus de deux trajets fait baisser le moral de 1d6 points (cette lourde perte peut s'expliquer par le suicide d'un homme d'équipage qui ne se sentait « plus à la hauteur »).

(Ab)négation (7/7)

ANNEXE – Briefing technique – Documents à distribuer (2)

LA PROJECTION EN TERMES TECHNIQUES

GÉNÉRALITÉS

- Pour être capable de se projeter, il faut avoir subi la pose d'un implant. Les salles tactiques sont équipées de moniteurs qui surveillent les soldats pendant leur transe, mais il est possible de se projeter depuis n'importe où.
- Aucun test n'est nécessaire.
- La projection est impossible dans une machine déjà occupée par une autre conscience.
- Il est possible d'investir un robot se trouvant à bord d'un autre char.

CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES

- La projection transfère l'INT, l'ÉDU et le POU. Les autres caractéristiques des corps robotiques sont prédéfinies et figurent dans leurs fiches.
- Les compétences restent celles du personnage. La projection a mis un terme à la sélection des soldats sur des critères de sexe, de taille ou de force. En revanche, elle ne dispense pas de longues périodes d'entraînement.

COÛTS

- Projeter sa conscience dans une machine coûte 1 point de magie par heure en situation ordinaire (un drone procédant à une reconnaissance) et 1 point de magie par minute en situation de combat. Considérez les points de magie comme des « points de fatigue ».
- Si le robot est détruit, le personnage revient dans son corps. Il est indemne, mais souffre d'une perte de 0/1 point de SAN.
- La pratique intensive de la projection finit par causer des sentiments de dissociation, qui peuvent dégénérer en psychose. Le règlement militaire fixe la norme à une seule projection par jour. S'il dépasse ce chiffre, le soldat perd 1d3/1d6 points de SAN par jour. Un quart d'heure quotidien d'interaction avec un chat peut réduire cette perte à 0/1d3.

LES ROBOTS

AÉRIEN : DRONE MONTOU

Rapide et doté d'une autonomie importante, c'est un outil de reconnaissance polyvalent.

CON	60
TAI	70
DEX	90
ÉDU	___
INT	___
POU	___

Points de vie : 13
Impact : N/A
Carrure : N/A
Santé Mentale : ______

Compétences : Aucune par lui-même, mais il permet à son occupant d'utiliser ses systèmes de communication, de détection et de brouillage.

Armes :
Néant

Armure : 1 pt de champ d'énergie.

AÉRIEN : CHASSEUR HORUS

Très maniable mais peu blindé, ce petit chasseur est équipé une paire de missiles et d'un laser à haute intensité.

TAI	300
DEX	180
ÉDU	___
INT	___
POU	___

Points de vie : 50
Impact : N/A
Carrure : N/A
Santé Mentale : ______

Compétences : Aucune par lui-même, mais il permet à ses utilisateurs d'utiliser ses capacités de détection et ses armes embarquées.

Armes :
- Missiles (x2) ___ %, 10D6 au point d'impact, -1D6 par tranche de 3 mètres.
- Laser ___ %, 5D6 (ignore l'armure).

Armure : 5 pts de champ d'énergie (baisse de 1 pt par tranche de 10 PdV perdus).

SOLDAT SET

Humanoïde, mesurant 2,40 mètres, le Set est à la fois bien armé, correctement blindé et capable de manipulations fines.

FOR	100
CON	80
TAI	120
DEX	80
ÉDU	___
INT	___
POU	___

Points de vie : 20
Impact : +2D6
Carrure : 3
Santé Mentale : ______

Compétences : Celles du porteur, il bénéficie d'un dé bonus pour les tests de Grimper, Intimidation, et Sauter.

Armes :
- Coup de poing ___ %, 1D6+2D6.
- Fusil à énergie (tir unique) ___ %, 3D6.
- Fusil à énergie (courte rafale) ___ %, 3D6 à répartir entre 1 à 3 cibles.
- Grenade 45 %, 4D6 (à l'impact, -1D par tranche de 3 mètres).

Armure : 2 pts de champ d'énergie.

Note : Le Set dispose d'un module de synthèse vocale conçu pour produire une voix grave et autoritaire, mais entre eux, les soldats qui les occupent communiquent par radio.

CHAR BOUKHIS

La principale fonction de ce char est de détruire l'opposition avant que les soldats Set n'occupent le terrain. Nommé d'après un dieu-taureau aux couleurs changeantes, il dispose d'une nano-peau qui lui assure un excellent camouflage.

FOR	N/A
CON	N/A
TAI	300
DEX	60
ÉDU	___
INT	___
POU	___

Points de vie : 80
Impact : +5D6
Carrure : 20
Santé Mentale : ______

Compétences : Celles du porteur, il bénéficie de deux dés bonus pour les tests de Discrétion.

Armes :
- Éperon, ___ %, 10D6 (impact inclus).
- Champ d'énergie focalisé, ___ %, 6D6.
- Champ d'énergie dispersé, ___ %, 6D6 à répartir entre un maximum de 6 cibles.

Armure : Champ d'énergie 8 pts.